大众软件

Popsoft

1996

12

（总第17期）



石破天惊！

53年前，盟军在法国诺曼底登陆，彻底改变了二战的格局。

今天，法国UBI和北京LINK联手，让风靡全球的雷曼在中国着陆，力图改变中国游戏软件的格局。

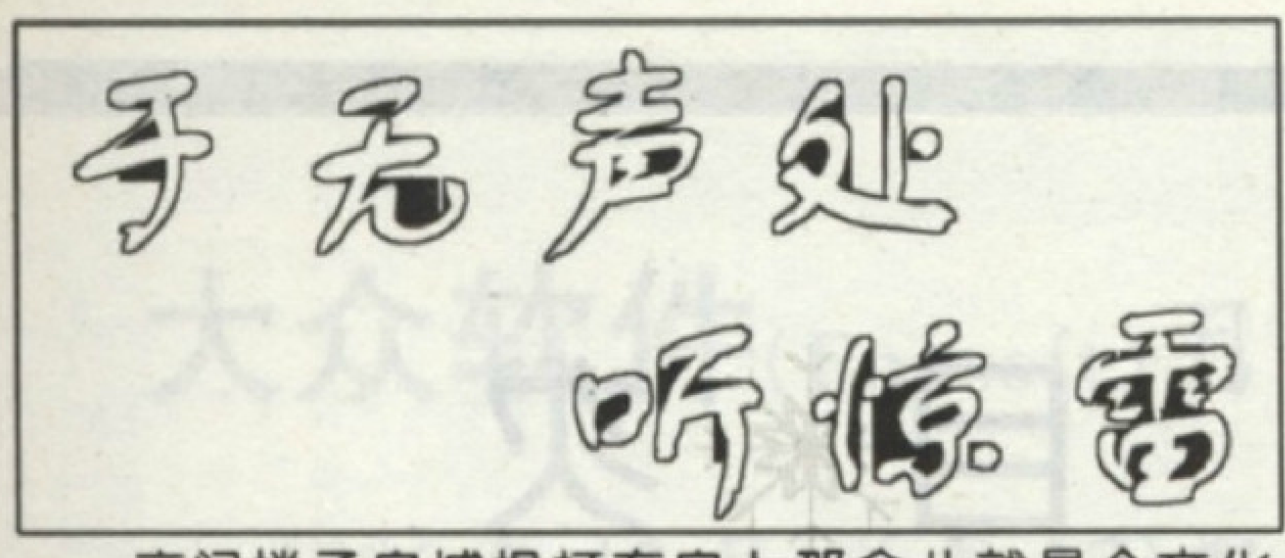









BJLINK
《缤纷故事王国》系列光盘
三只小猪
狮子与老鼠
狼来了
小蝌蚪找妈妈
缤纷宝典——
学友与玩家的乐园
北京联科的又一奉献
图画精美
故事生动
游戏耐玩
最适合中国国情的四合一
学习游戏合一
中文英文合一
普通话粤语合一
简体字繁体字合一
国际认可的高品质光盘
适合国情的低价位策略
已经全面上市
看过的说好
玩过的说好
父母和孩子都说好
百闻不如一看
獅子和老鼠
LION & THE MOUSE
三隻小豬
THE THREE LITTLE PIGS
狼來了
WOLF IS COMING
商务印书馆国际有限公司 出版发行
连邦销售网络及各地光盘专卖店均有销售
北京联科电子出版技术有限公司 制作代理
(010) 68165699 62615692 上海经营部: (021) 64372395



《大众软件》从 95 年 8 月创刊伊始，至今悠悠一载有余。

杂志从无到有，从最初的“几把菜刀闹革命”，到现在的二十几个人，十七八条枪；从默默无闻到名声雀起；从最初发行量的十万本到十几万甚至将来的几十万，在全国 40 余家同类期刊报纸中可谓一枝红杏，独闹枝头。

京门楼子皇城根打有皇上那会儿就是个文化人扎堆儿的地儿，各地的报刊杂志那更是削尖了脑袋，群雄逐鹿般都要在这块风水宝地上沾点光、分杯羹。在这种剑拔弩张的情境下，《大众软件》斜刺杀出，在“热门儿”中爆了个大“冷门儿”。销售量的上升，读者群的扩大，作者队伍的巩固，无疑便是《大众软件》深植大众的佐证。在笔者所识电脑圈儿内、外的朋友中，《大众软件》已堂皇列入 97 年预订的一刊一报（《电脑报》）清单中。一份是刚刚创刊不久的杂志，一份是创刊多年蜚声国内外的报纸，这种对比其实本身已足够说明些问题。

广告界的朋友们有句戏言，“好的创意就象千娇百媚的美人儿，宜人悦已”。科普性杂志不同于文学类刊物，专业与业余间、字里与字外都要做文章，搞不好或曲高和寡或拾人牙慧。雅俗共赏甚或“老少咸宜”，最难把握的怕就是个“度”，火候不到，“生”；火候过了，“贫”。笔者无意品评杂志的创意究竟是否达到了所谓的“恰到好处”，毕竟，身为广大作者和读者中的一员，看到了杂志是在向这个方向努力的。从 8 月份的创刊号到笔者手头的总第 16 期，无论是版式、编排、封页制作，从内容到文字，从选题到栏目，从纸材到装订，可以看出是曾经过了几个阶段精心变化的。

笔者往来虽大多属“文化人儿”之列，但 90% 以上均为清一色“电脑白丁”，按现下时髦的话讲，均未“格式化”过，原天津文联主席霁野老先生便是其中之一。当是时老先生刚刚换笔不久，孙子的电脑便成了老先生的“试验田”。一次偶然机会笔者携杂志拜访老先生，老先生兴之所致翻了几页，没料得这一看笔者自费订的这份杂志从此便转到了老先生的帐下（笑话）。老先生评价杂志是文字不多，通俗易懂。这也许就是很多业余电脑迷们（包括在下）对杂志钟爱不已的共同初衷吧。

许是笔者已作惯了有“捧”之嫌的文章，行文至此却仍想牢骚几句，算是希望吧。一愿文字再实些，内容再精些。既是杂志，无论专业与否，总是一种舆论导向，内容精当、文字凝炼，文化味儿十足的专业杂志想来谁也不会拒绝。二愿消息再快些，活动再多些。消息快些无需赘解，这么多报纸杂志都在“抢”一碗饭，谁盛得快，谁的菜新鲜、有味儿，大家自然爱吃。另外，杂志社牵头多组织一些活动，既可增进与编者与作者、读者间的感情，也可丰富各类资讯、稿件，拓宽办刊渠道，绝对属“光彩事业”。不过笔者还是对“征文”类的活动较感兴趣，皆因自打国家允许公开举办各类抽奖活动起，在下买奖券就从未中过（连 2 块钱的末等奖也没得过），“撞大运”的失落感始终耿耿于怀。三愿杂志栏目多变些，服务更细些。女人穿衣服总是喜新厌旧，原因多多，但其中一点起码可以肯定，女人们的眼光和品味随着时尚也在不断地提高。杂志的栏目同理。固定栏目要有，巩固也好，求变也好，人总要有些老朋友。但总是两部分，“八大块”，难免有些“八股味儿”，是否考虑换些色彩，来点朝气，“红日初升，其道大光；河出伏流，一汇汪洋”，不是说杂志社都是未足而立的年轻人？至于服务，有人说读者是杂志的上帝，杂志社讲，“我们是大众的杂志”，既然如此，请记住雷锋同志的一句名言：“人的生命是有限的，为人民服务是无限的，我要把有限的生命投入到无限的为人民服务中去……”，让我们共勉。



于无声处听惊雷，于细微处见精神。下笔千言，终需一结，牛年将至，相信这头农人眼中的吉牲会给杂志带来好运。笔者做为《大众软件》的一名作者、读者，身为大众一分子，于此只想说：编辑哥们儿们，九七走好！

文/天津　宝坤

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）
主　　编：孙月湘　副主编：徐国成
编 辑 部：裘聿纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部：张友利（主任）单传船 李诚 武凌
发 行 部：陈志刚（主任）
内插年历制作：佘海波
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真：(010)67025232
社　　址：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
E-mail：pop@iuol.cn.net
出版日期：1996 年 12 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港　币：15.00 元
美　元：5.95 元

软盘目录

（总第 17 期）

- DOS 百宝箱中的全部工具
- 磁盘扩容工具：800 Ⅱ、FDREAD
- 超任模拟器 1.2E
- 任天堂模拟器

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 12 月(总第 17)期

攻略指引

攻关秘技

游戏博览

游戏赏析

游戏畅谈

TOP TEN

下期要目

- 漫谈 BBS(六)
- 虚拟现实及其应用(下)
- PC 机上的模拟器(五)
- 传说纪元——黑暗之星

上期要目

- 漫谈 BBS(四)
- PC 机上的模拟器(三)
- 多媒体音箱
- 时空游侠
- 狩魔猎人Ⅱ——心魔
- 如何编制 RPG 游戏(下)

招聘启事

进一步提高办刊质量，更好更快地为广大读者服务，本社编辑部现在北京地区诚聘以下人员：

1. 文字编辑 2 名，要求熟悉电脑软硬件，有写作能力，有较高英语水平者优先；

2. 美术编辑 2 名，要求有美术功底，有一定电脑绘画技能，熟悉刊物美术工作者优先；

以上应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄至我社(注：所寄资料恕不退还)，并写明联系方法。

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

●**调频 103.9 上出现“多媒体学堂”**　北京人民广播电台教育台和北京联科电子出版技术有限公司(BJLINK)近期隆重推出的一个新课堂:多媒体学堂。

北京教育台这次在新闻出版署旗下的北京联科电子出版技术有限公司的支持下，率先推出两台广有听众的节目：一是针对广大电脑爱好者和英语爱好者的《电脑·英语　并驾齐驱》，将从1996年12月21日开始，在每个星期六和星期天的上午8:30-9:30连续播讲，并于播讲前10天，在全市五个指定地点免费发放10000份电脑专业英语讲议（详情请见《北京广播电视报》）。二是为广大少年奉献的一套标准的多媒体学习节目——《中文·英文　边说边唱》，自1996年17日起，每星期一至星期五上午9:30-10:00播讲。

●**国家电子部加强对微型计算机生产的管理和规范**　电子部日前结束了微型计算机系统生产许可证换(发)证工作，全国共有114家企业获得了许可证，其中微型计算机（含专业机及学习机）70份，显示器58份，打印机17份。其证书有效期到2001年6月21日。国家技术监督局等七个主管部门联合发布通知，严禁无证生产和销售无证微型计算机。要求生产企业必须维护和完善质量保证体系，加强管理，严格执行产品标准，提高产品质量，做好售后服务。

●**新一代具有中国特色的多媒体家用电脑套装软件问世**　由中国软件行业协会、英特尔公司，同国内长城、联想、浪潮、同创、海星五家大型计算机生产厂商共同推出的这套软件，是面向中国家庭的全中文多媒体产品。该产品与国内主要的中文处理系统完全兼容，将以和家用电脑捆绑销售的形式同广大用户见面。该软件的设计介面非常适合中国家庭用户，具有多媒体的中文用户指南，能帮助初学者最快地掌握电脑的全部操作过程。它还带有一个全动画、全中文语音的教学示范软件，生动地展示了电脑的基本组成部分，以及家用电脑技术的发展前景。还有两套分别针对成人和孩子的英语学习软件，使自学英语既有效又充满乐趣。此外，它还提供一个采用软解压方式的VCD播放器，使电脑成为家庭文娱的中心。

●**电子图书馆正在全球兴起**　随着国际信息化的发展，计算机与网络技术已经渗透到各个领域。国际互联网(INTERNET)的建立与应用，更推动了全球文化的繁荣和进步。这其中，电子图书馆的出现给科研工作者和读书爱好者们带来了福音，人们在家里或办公室中就可以直接检索图书馆中大量图书资料及最新信息。

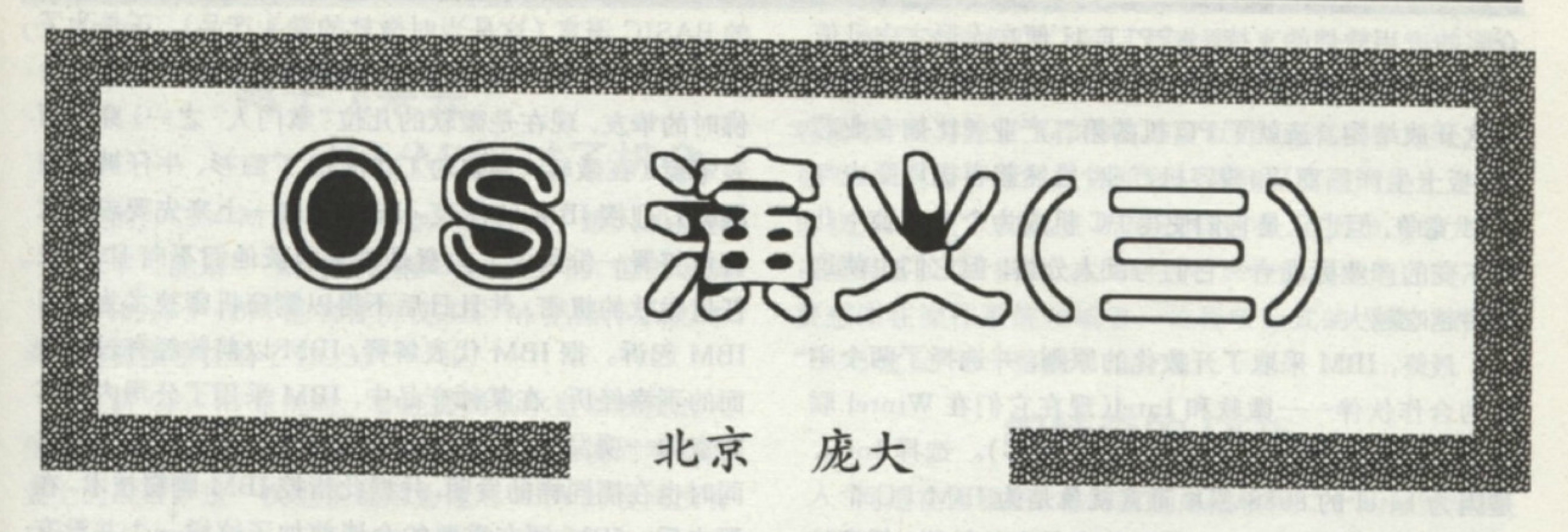
随着信息存储与压缩技术的不断进展，电子图书馆新技术服务业务正在全球兴起。目前，由美国16家大型图书馆、博物馆组成的数字图书馆联盟正在加紧建设，国内的北京图书馆、清华大学图书馆、中国石油天然气总公司档案资料中心等部门也已与IBM合作，筹建图书文献现代化数字信息服务体系。不久，北京图书馆将通过CHINANET网为读者提供图书查询目录，积极开展书籍数字化处理及上网服务，并于今年秋冬季通过INTERNET网向读者提供近几年国家书目简装本。

此外清华大学计算机图书馆中心也已宣告成立，并已在西安交大、上海交大、东南大学、华南理工大学及电子科技大学图书馆设立了联络处，共享INTERNET网上多个国家和地区图书馆及科研机构提供的各种信息资源。

●**电脑拼巨图创下吉尼斯大全新纪录**　美国洛杉矶COLISEUM游乐场近日举办了一项特别活动——由700名学生共同完成一幅计算机绘制的宽55米、高1.2米的巨型拼图。据称此项活动将被列入吉尼斯世界纪录大全。

这项浩大的拼图工程是用HP大型PostScript喷墨绘图仪完成的。共有七台绘图仪在两星期内连续工作了1680小时，将每一单片印好。共用去12.8公里的纸，大约1000个墨盒和40升墨。所有单片印好后按位置标注号码，拼图时让学生们一行行站好，每人手中拿两张单片放在适当的位置上完成拼图。

举办这项活动旨在以生动形象的例子来说明家庭利用计算机的重要性，演示计算机、绘图仪绘制大型图像的效果。



北京 庞大

上文说到基尔道尔教授（也就是DR——数据研究公司）的CP/M系统在8位机操作系统的市场上取得了巨大的成功，成为操作系统历史上第一个通用的产品、第一个行业标准。但在高速发展的计算机行业，一时的成功绝不代表一世的成功——高科技企业的生命线是"创新"，这就意味着一旦在某一个技术过渡阶段没有能够紧紧跟住新的发展趋势，即便是原来成功的企业也将会被无情地淘汰出局，很多人犯过这样的错误，这一回轮到基尔道尔教授了。

创世纪的作品 IBM PC

到70年代末，8位机的发展达到了鼎盛时期，各个公司都有自己的8位"个人电脑"，像苹果公司有看家的APPLE II，Commodore公司有VC20和PET，Tandy公司有TRS－80……就是一些以生产办公设备为主的大公司也加入了这个行列，像施乐公司开发了"星"电脑，惠普公司也搞出了HP－85……俨然是"个人电脑"的战国时代，就等着"秦始皇"来一统天下了。

不用说，在这个行业，能够扮演秦始皇这个角色的不会有第二个，非蓝色巨人IBM莫属。其实，对于当时的IBM，进入微机市场是为了在身体受束缚的时候活动活动手脚。自1969年1月美国政府控告IBM垄断以来，这位巨人在被告席上一站就是十几年，在这些年里，IBM在市场政策上不能够采取大的进攻性策略，有些吃老本的感觉（自IBM360战役以后，IBM一直处于计算机市场的霸主地位），市场占有率也有不小的下降，还是那句话，"创新"是高科技企业的生命线，IBM也不能坐吃山空，于是便在一些"活跃分子"（IBM一向以它独有的严谨、保守和稳健著称）的提议下，进入了新兴的"个人电脑"领域。

最初，人们认为IBM可能会收购一些小的个人电脑厂商（最初的个人电脑都是"车库创业者"们的作品），把它们的产品打上IBM的蓝色标志，借助IBM无人可比的销售网络进行销售，从而排挤其它个人电脑厂商，这样可以在一夜之间坐上头把交椅。但以IBM的风格，要做就做最好的，收购也是一样，可当时最好的是哪一家呢——不用说，肯定是苹果。但恐怕每个人都可以理解，以乔布斯（苹果公司创始人，是信息行业车库创业者的代表人物之一）的性格和苹果公司当时的业绩，是无论如何不会把苹果公司盘给IBM的，所以我们的巨人只好开发自己的个人电脑了——这便是一直延续到现在的IBM PC(Personal Computer，原意是"个人电脑"，但由于IBM最先使用这个缩写，现在已成为IBM兼容机的代名词）。

从今天看来，IBM PC之所以能够取得成功，除了因为IBM财大气粗以外，更重要的是由于它采用了开放化的设计原则。按照IBM的传统，当你打开一台IBM电脑时，应当看到从电源到所有的芯片上均打着IBM的浅蓝色标志，IBM是"万事不求人"的。对于IBM这样一个"庞然大物"来讲，背弃传统确实不容易，是各种各样的原因最后促成了这个"开放化的设计原则"：个人电脑市场是瞬息万变的，而如果按照IBM的传统做法，完全由IBM独自开发一代个人电脑至少需要4年时间（从MITS公司的宝贝Altair到苹果公司创造辉煌的APPLE II总共才用了4年时间！），这在个人电脑市场是无论如何不能接受的；另外，既然IBM是个人电脑产业的"后来者"，自然要学习一下前人的成功经验。苹果公司的成功在很大程度上归功于其"开放化的设计原则"，苹果公司的开放化原则培养了第二产业，很多厂商因生产APPLE II的板卡而获得商业上的成功，这样一来，APPLE II便不仅仅代表一种个人电脑，而是代表一个产业了，这远比苹果一家公司单打独斗的生存能力要强得多；当然还少不了软件，苹果公司鼓励独立的软件开发商为APPLE II编写应用软件，有了数量

众多的应用软件的支持，APPLE II 便在无形之中升值了……很多方面的因素促使蓝色巨人采用开放结构，正是这开放结构，造就了PC机的第二产业（比如专业芯片、板卡生产厂商）和兼容机产业，虽然兼容机厂商也与IBM竞争，但也正是它们使得PC机成为个人电脑十几年不变的产业标准——它们与巨人分饼，但它们也使这张饼越吃越大。

最终，IBM采取了开放化的原则，并选择了两个主要的合作伙伴——微软和Intel（现在它们在Wintel联盟中的交情反倒比跟巨人的关系近得多）。选择Intel，是因为Intel的8088芯片简直就象是为IBM PC个人电脑度身订做的——比8位芯片高得多的性能、低廉的价格以及丰富的软件资源。而选择微软提供操作系统，则有一段颇富戏剧性的故事，这段故事在操作系统的发展史上是不能不提的。说IBM PC是个人电脑历史上少有的“创世纪”的作品，还有一个原因是它给操作系统的发展带来了本世纪最大的一次机会，有人说“是IBM的一纸合同推起了微软”，虽然有失偏颇，但也道出了这个机遇的难得。

在IBM，这个个人计算机的发展计划被命名为“棋局”，参与该项目的都是一些获得了“特赦”的“怪人”，他们可以不顾IBM平时必须采用内部技术的禁令，随便到外面什么地方去寻找伙伴和技术，他们既有IBM传统的严谨作风，又有极强的创新意识，能够在需要的时候打破传统，并且他们中大多已购买了个人电脑。在他们研究当时流行的个人电脑时，“微型软件公司”的名字经常出现，并且似乎这家公司的计算机语言产品已经得到了广泛的承认，它的BASIC产品已经成为事实上的行业标准，最惹人注意的是，自初创之日起，该公司的销售额每年都要翻一番，所有这些都给参与“棋局”项目的人们留下了极为深刻的印象，并且促使IBM在选择软件方面的合作伙伴时找了微软。此外，当时IBM的新任董事长曾与比尔·盖茨的母亲——一位交际广泛，有相当社会地位的女士共事，有人说这层关系在其中也起了一些作用，但对于IBM来说，微软公司最大的魅力在于它技术上的实力、态度的诚恳以及旺盛的进取精神。

走进微软公司，时间是1980年夏季的一天，微软公司的总裁比尔·盖茨接到了IBM一位代表的电话，说IBM将派人造访微软公司，而且还是个急茬。为了与巨人会面，比尔·盖茨不得不取消了第二天与Atari公司（在8位机的车库创业时代，Atari是个人电脑领域的佼佼者之一）董事长的约会，作为一家几十个人的小公司，巨人主动找上门来，实在是机会难得。

在微软，当时最大的希望就是IBM能够订购微软的BASIC语言（这是当时微软的拳头产品），正是为了这个，比尔·盖茨和史蒂夫·鲍默尔（比尔·盖茨在哈佛时的挚友，现在是微软的几位“掌门人”之一）穿得西装笔挺（在微软，通常的工作服是T恤衫、牛仔裤和旅游鞋），迎接IBM的代表。IBM代表一上来先要求微软公司签署一份协议，大意是要求盖茨他们不向IBM谈任何微软的机密，并且日后不得以剽窃机密技术为名向IBM起诉。据IBM代表解释，IBM以前曾经有过这方面的不幸经历：在某种产品中，IBM采用了公司内部实验室的一项发明，但随即遭到一家小公司的起诉，说它同时也在搞同样的发明，并据此指控IBM剽窃技术。在那之后，IBM便在重要的会谈前加了这样一个并没有多大实际意义的官样协议（可基尔道尔也正是因为这个官样协议而失去了天大的机会），以免日后打官司时吃亏。在签署了那份协议之后，IBM的代表在会谈中提了很多“稀奇古怪的问题”，比如微软公司都有什么产品，个人电脑最重要的是哪些功能等等，虽然IBM的代表在第一次接触中隐瞒了真实的用意，而说这“只是一次市场调查而已”，但微软的天才们已经嗅到了些不寻常的东西，对于IBM这样的巨人，搞调查是不需要这么兴师动众的！

IBM的代表在回去汇报时建议IBM选择微软公司作为软件方面的合作伙伴，接下来，该轮到那些“怪人”施展才华了，他们在一个月之内便搞出了IBM PC的样本，有人说像IBM这样的巨人搞个人电脑就象是“大象跳踢踢舞”，看来跳得还不错。在8月的下旬，IBM与微软进行了第二次会谈。这一次，IBM的代表亮出了底牌，说“这是IBM有史以来所做的最非同寻常的事情”，并且邀请微软参与。IBM与微软签署了一项咨询协议，根据这份协议，微软公司提出一份关于双方合作方式的报告，该报告还就IBM PC的软、硬件设计提出建议。在微软的建议中，有两条是很重要的，一条是采用开放的结构（微软的建议是最终促使IBM这样做的原因之一），另一条是跳过8位，直接开发16位微机。当时所有的个人电脑都是8位机，很多公司认为开发16位微机投资太高，因而不愿先吃这个螃蟹，但8位机毕竟只是“玩具水平”，8位的8080芯片可以支持64K的内存，但16位的8086却支持整整1兆——这在当时是个天文数字，足以满足商业用途。事实上，IBM PC“创世纪”的意义还在于它采用了先进的技术，大胆地开创了个人电脑的16位时代，因而把个人电脑从少数电脑爱好者的玩具变成了大规模使用的商业工具。这个工具需要一位搭档——于是操作系统的家族里有了DOS，但DOS的位置曾可能属于微机操作系统的老大哥——

CP/M 的。

鸭子飞来去
——CP/M 错过了机会

是的，CP/ M 错过了机会，它错过了最大的机会——原本可能是“一纸合同推起 DR 公司”的，但由于前文提到的那个 IBM 的官样协议，CP/M 把操作系统的头把交椅拱手让给了 DOS。

在讲 CP/ M 系统时，曾经提到基尔道尔教授的人生哲学，即他更注重生活的幸福和思维的愉悦而不是商业上的成败。这一次也正是因为他对 IBM 的合同没有足够大的兴趣从而失去了操作系统领域的“世纪合同”。

在 IBM 搞 PC 机时，CP/ M 正在 8 位机操作系统市场上不可一世，所以 IBM 的第一个想法自然是在 PC 机上搭载 CP/M 系统（还记得上文讲的吗，拥有一个通用的操作系统相当于拥有多大一笔软件财富！），于是在与微软的会谈中，IBM 的代表提出要向微软公司购买 CP/ M 操作系统。可是微软公司并不拥有 CP/ M 系统的版权，当时不成文的规矩是 DR 公司编写操作系统，微软公司编写语言软件，如 BASIC 和 FORTRAN 等。在向 IBM 的代表解释之后，比尔·盖茨他们表现出了足够的风度（在与 IBM 这样的巨人打交道时，需要有这样的风度），为 IBM 和 DR 公司穿针引线，拨通了 DR 公司的电话，告诉基尔道尔教授有一位“大买主”对他的 CP/M 感兴趣，希望他们能够谈得投机。

巨人对 CP/ M 垂情，基尔道尔教授手上又恰好正在编写 CP/M 家族基于 8086 芯片的成员——CP/M-86，到此为止，IBM 的操作系统合同已经可以说是教授的囊中之物了，可事情就是这么富于戏剧性，就因为一份官样协议，那只煮熟的鸭子又飞了。

关于 IBM 代表造访 DR 公司那天所发生的事情，有不同的说法，大意都是基尔道尔教授本人当时不在，是他的妻子会见的“巨人使者”。当 IBM 的代表要求 DR 公司签署那份官样协议时，她犹豫了，因为那上面毕竟写着 DR 公司日后不得以 IBM 剽窃技术为名起诉它，而 DR 公司的律师也劝说她不要在上面签字，这种局面无疑使 IBM 的代表大失所望，对 DR 不那么“感冒”了。而基尔道尔教授本人呢，可能是因为盖茨给教授介绍的客户太多了吧，这个“大买主”并没有引起教授太大的兴趣（也有人说当时教授的 CP/ M-86 在开发过程中碰了钉子，拿不下 IBM 的合同，同时 DR 公司正在与惠普谈另一笔生意，所以教授的心思不在巨人的身上），这最终放走了煮熟的鸭子。

鸭子飞回来了，飞回了西雅图。不用说你也知道，最后微软成了巨人的舞伴。与大象一起跳踢踏可并不是件容易事，因为除了工作的高难度以外，还有很多风险，比如 IBM 有着严格的交货期限，并且保留随时终止合同的权力，没有人知道在 IBM 这样拥有 34 万员工的大公司里有多少个“棋局”在同时进行。在舞曲响起之前，还要感谢在操作系统领域里一位程咬金式的人物，人称“DOS 之父”——蒂姆·帕特森。

帕特森的 DOS

同是在西雅图，有一家距离微软仅二十几分钟车程的公司——西雅图计算机制造公司（Seattle Computer Products），1979 年开始销售 Intel 的 8086 芯片和以它为 CPU 的电脑主板。要让用户买回去的芯片和主板能够用起来，就必须有相应的操作系统和应用软件，但当时在开发基于 8086 芯片操作系统的只有基尔道尔教授，所以身为西雅图计算机制造公司的副总裁的蒂姆·帕特森（一位杰出的电脑工程师和汽车迷）很自然地求助于基尔道尔教授，希望可以捆绑销售教授的 CP/M-86 系统。可教授的开发工作又前锋受阻，拖了几个月没有下文，这对西雅图计算机制造公司的销售影响很大，于是这位“DOS 之父”便“自己动手，丰衣足食”，亲自编写操作系统了。

蒂姆·帕特森编写的 8086 操作系统有一个有趣的别名 QDOS(Quick and Dirty Operating System)，即快速而粗制滥造的操作系统，正式名称叫 SCP-DOS 或 86-DOS。由于西雅图公司以前的产品都是搭载 DR 公司的 CP/M 系统，所以帕特森在编写他的 QDOS 时，很自然地考虑到了老 CP/ M 用户的习惯，使其在外观和操作命令等方面看起来很像 CP/ M，比如用 dir 命令列目录（最先使用 dir 的是 CP/M）。为此，基尔道尔教授指责帕特森剽窃了 CP/ M 的源程序，但事实上帕特森只是参考了 CP/ M 的用户手册从而制造出了表面上的相似，且别小看这一点相似，它在日后 DOS 取代 CP/ M 的霸主地位的过程中立下了汗马功劳。

在帕特森的软件产品销售清单中，微软公司的 BASIC 产品是一个重头戏，所以西雅图公司与微软的关系也一直不错，帕特森与保罗·艾伦还有一段私人交情。所以在 SCP-DOS 呱呱坠地之后，帕特森先找到了保罗·艾伦，问微软是否对这个操作系统感兴趣。对于当时以生产语言软件为主的微软公司，这本来是个可有可无的产品，但在蓝色巨人急需这样一份操作系统的时候，这位举着 SCP-DOS 杀出来的帕特森就显得格外可爱了。

当时，IBM 正催促微软拿出一份可行性报告，而比尔·盖茨和保罗·艾伦也正心里没底，此时帕特森送上门来的 SCP－DOS 真好象一根救命稻草——它可以节省微软公司至少半年的工作量，这等好事岂能放过?！艾伦告诉帕特森说有一位不愿透露身份的客户希望通过微软公司购买磁盘操作系统，并问西雅图公司能否将 SCP－DOS 的经销权转让给微软。在得到了经销权之后，微软公司索性来了个连锅端——买下了 SCP－DOS 的所有权，关于整个转让的价格，至今没有披露，不过普遍认为不超过十万美元。至此，SCP－DOS 已经是微软的家当儿了。当然，SCP－DOS 在很多方面还很粗糙，要满足 IBM PC 的要求，还需要做比较大的改动，但它已经遇上了伯乐，该驰骋千里了。

微软得到了合同

轮到微软公司的代表去提交可行性报告了。比尔·盖茨他们星夜兼程赶往 IBM，微软公司在西雅图，IBM 的开发中心在迈阿密附近的博卡拉顿，一个在西北，一个在东南，相距 4000 英里，所以无论微软还是 IBM 的代表都是通宵夜行。他们在飞机上还在对报告做最后的修改，这一份报告的好坏关系到 IBM 的大员们能否动心而最后选择微软，是疏忽不得的。微软对这次千载难逢的合作机会十分珍惜，这从盖茨买领带的事中可见一斑：在迈阿密下飞机后，盖茨发现自己忘了打领带，跟 IBM 的代表打交道，不打领带可不太好，为此他们在驱车去博卡拉顿的途中找了一家商店，在门口等到商店开门(别忘了，他们是夜行)，现买了条领带才去的 IBM。

在 IBM 公司的会议室里，几位来自西雅图的客人"英勇作战"，扛住了十几位 IBM 技术人员的"密集轰炸"，从而扫除了 IBM 的一切疑虑，使微软日后最终得到了那份渴望已久的合同。合同是在 1980 年 11 月 6 日正式签署的，包括名为 DOS 的磁盘操作系统和一些语言类的应用软件，如 BASIC、FORTRAN 等。合同对产品的交货日期做了明确的规定，在微软公司接到 IBM 的第一台样机之后，要在 96 天之内交付 BASIC(之所以日期这么紧，是因为它要被制作成只读存储器)，在 257 天之内交付 FORTRAN，其它软件、文件资料和测试程序也都规定了交付日期。在这份合同中规定，除版税外，微软通过 DOS 仅能够从 IBM 得到一万五千美元的转让费，这与它购买 SCP－DOS 所付出的代价是不成比例的，之所以做这样的"亏本"买卖，微软有自己的考虑：当时微软的主要产品是语言软件，在 IBM PC 标志一个新时代开始的时候，它不能失去这么大一个主顾，如果 IBM 采用了别的公司的操作系统，也就很可能采用别的公司的语言软件。另外，还有一些别的"生长点"，比如在自己的操作系统上开发应用软件有得天独厚的优势，以及如果出现兼容机行业(其实这是必然的)，还可以通过向第三方出售操作系统(微软公司保留了对其他客户销售略做修改的版本的权力，由此，日后才有了 PC－DOS 和 MS－DOS 两个版本)来赚取利润等，有时"吃亏就是占便宜"是最好的生意经。

现在该是微软公司的那些天才们冲刺的时候了，包括 PASCAL、COBOL、FORTRAN 和 BASIC 在内的应用软件意味着几万行的程序代码，这还不算操作系统本身。其实，当时微软公司中有将近一半的员工都在围着这个项目打转；不仅仅是微软，Intel 公司也为 IBM 的项目成立了"特殊客户部"，专门向 IBM 公司提供服务。在 IBM，也有一个小队在冲刺：由唐·埃斯特里奇率领的 12 人小组在 11 个月的时间内，将 IBM PC 从概念变为划时代的事实。按照 IBM 的工作方式，像 IBM PC 这样的项目是要绝对保密的，为此，微软的开发人员不得不在一个"闷罐子"里忍受了好几个月。IBM 的测试是极为严格的，有人说"在 IBM 是一个人写程序，八个人测试"，虽然这话原意是讽刺 IBM 的官僚作风，但从中对 IBM 软件测试的严格也可见一斑。

这样两个风格迥异的公司在这样的条件下合作，工作会一帆风顺吗？DOS 宝贝能准时降世吗？



在数据手套中，每个指关节上都装有二维角度计，并且在手指根部和腕部还装有三维角度计。通过对这些角度计的数据综合处理来跟踪手的即时姿态，从而让VR处理器知道你在做什么。比如想抓取某个物品，手必然要有所动作而呈抓取的姿态，这时只有通过数据手套的跟踪才能让VR处理器知道你的意图并从数据库中调取相应的资料与你配合。此外，在手套中也装有模拟触觉装置，用来给手部加以触觉刺激，例如用手触摸虚拟的物体（如按钮）时，模拟触觉装置将向手指施加相应的刺激，让你产生较为真实的触觉感受。

在数据靴中，除以上装置外还有测距仪，用来测量用户移动时的步长，与三维角度计配合就可以得出用户移动的速度和方向等即时数据，通过信息反馈设备反馈给处理器以提供相应的各种资料，而让用户可以自由自在的在VR中漫游。另外，为了省略外部跟踪装置，还可以在数据手套和数据靴的关键部位装上信号发射器，同时在头盔、背心上设置相应的接受器以跟踪手部和脚部相对于整个身体的即时方位；数据背心与上述装备的功能差不多，它主要用来跟踪用户身体的动作和姿态来产生相应的需求信号供VR处理器处理。在使用中，VR系统一般会先根据你的臂长、腿长等尺寸数据或用户的要求来为你设定一个接触空间，就是规定在多大范围内才能接触到VR中的物体（如电子按钮），这对逼真的VR是很必要的。除了以上这些设备外，还有一些辅助的或专门的人机接口设备，例如书写板、键盘、大屏幕显示器、模拟座舱等等，以满足某些专用VR的需求。

3. 反馈信息处理设备：所谓反馈信息就是指需要VR产生某种变化的一种信息，比如头部的转动、身体的移动、眼睛注视角度的改变都要求VR产生相应的变化。这些信息从上述讲到的人机接口设备中反馈而来。反馈信息处理设备对其做预处理，比如将身体各部位的方位姿态信息加以汇总、融合而产生一个完整而又高度同步的反馈信息，并变成相应的需求指令，传给VR处理器做相应的处理。很明显，在反馈信息处理设备中包含了一系列智能识别装置，以完成语音识别、手写识别、手势识别等任务。

4. 真实存在处理设备：从VR处理器送来的数据多种多样，有声音、图像，还有模拟触觉信号。真实存在处理设备中一般含有各种三维处理器，先将这些数据加以区分然后送到相应的处理器中进行三维处理，之后做一次总体检验（各种数据是否能准确的相互配合）与校正（减小传送时差的影响并最大限度地消除检查出来的错误），最后送到不同的信息通道以传给相应的人机接口设备。

5. 仿真模型数据库：我们大都见过飞机模型、汽车模型，它们都是将原体按比例缩小的。各个零件的比例越精确，制出的模型越逼真。如果人类按同比例缩小，就会看到这个模型与真正的原体一模一样。所谓的仿真数字模型，就是将原体先数字化，然后“缩小”成为一个模型，之后如有需要可将其任意“放大”而逼真度不会有丝毫变化。比如常见的TTF字体(TrueType Font)就可以看作是一个数字模型。对某一个字来说，它以组成这个字的各个笔画的直线和曲线特征以及相互之间的比例关系建立起一个模型，以后无论要打多大的字，只需要将这个模型进行放大或缩小即可得出准确无误的字形。说到这，大家都会对仿真模型有了一定的了解。在VR中，仿真模型不仅要模仿客观存在的事物外观，还要模仿这些事物内在的变化规律和物理特性。例如研制一个飞行模拟器，开发公司要知道被模拟的飞机的各种资料，比方说在多大速度时飞机才能起飞、在不同的高度时发动机的运转会有什么变化、不同的气候条件又会对飞机有何影响等等。因此VR所需要的数字模型是极为复杂的，它将直接影响到VR的仿真等级。

在仿真模型数据库中将储存有VR所需的各种模

型。美国麦克唐纳－道格拉斯飞机公司的一位飞行模拟器专家曾说过，最终建立起来的数字模型就象一座大厦，它由许多模型组成，这些模型相互影响、渗透并相互支撑，任何一个模型建得不好都将使这座大厦暗淡无光甚至坍塌。这是千真万确的，举例来说，在VR中头部的转动将产生视觉图像的变化，而三维音响的效果想要做得逼真的话，声音也必须随之变化，甚至要参考此时视频模型的数据来精细调整有关参数而与图像配合得天衣无缝，从而达到"声形合一"。可见某个方面如果没有配合好将会直接影响到VR的效果。

建立仿真模型是一项很复杂细致的工程，就象设计程序一样，要考虑周全，以免出现不该有的BUG。首先要具备与原体相关的专业知识（如飞机所必须的飞行动力学），其次还要对原体进行长久的跟踪观察、测试和数据积累，以掌握原体在各种环境下的变化规律和物理特性，从而达到逼真的模仿，为创造一个"以假乱真"的VR提供必须的基础条件。可以想象，一个供VR使用的高级数字模型是何等的庞大。

6．数据融合设备：VR系统允许与网络相连，如果将两套VR系统通过网络相连接，就会使本地的虚拟环境与外地虚拟环境相融合，可以进行交互影响与控制。数据融合设备的作用就是使两个VR有效的融合在一起。一方面它将本地VR处理器生成的供外地VR系统使用的数据和对外地VR系统的反馈信息传送给网络系统，一方面通过网络接收外地VR系统传来的数据和VR要求，将VR要求回送到本地VR处理器，同时将VR数据通过与本地的VR数据相比较，计算出图像、声音、触觉等数据的融合面或切入点，最后将融合后的VR数据传送给真实存在设备，从而完成与外地VR的融合。数据融合设备对于单个用户是没有多大用途的，但在分布式VR系统中极为重要，有时数据融合设备会被认为是VR处理器的一部分。

VR技术的应用

VR技术的应用可以说是很广泛的。通过前文就可知道VR技术在军事上的用途。如今，美国空军的高级训练课程也采用了VR技术，课目包括远距奔袭、对地攻击、近距格斗等高技巧、高难度的训练内容，而且大多是双人或多人对抗式的，这就是分布式VR系统的典型应用。此外，分布式VR系统还逐步应用到了极为复杂的地面演习中，通过数据融合将若干个虚拟的战车、士兵、部队（子VR系统）汇入一个大而逼真的虚拟战场环境中（主VR系统），避免了实弹演习的高昂费用。有报道说，在海湾战争中美军曾经做过一系列的VR演习来检验一些战术的可行性，但模拟等级较低，士兵与战车大部分时间是计算机根据仿真模型自动（半自动）模拟的，而不是真人的实际操作，这是因为地貌（地理、地形）比空貌要复杂得多，因此对它的模拟占去了处理器较多的时间，况且士兵、战车的数量也要比战斗机多得多。现在，由于反核试验的呼声越来越大，美国当局已决定采用VR来模拟费用极高的核试验。核爆炸是一个极为复杂的物理过程，其中的各种参数的变化是非常迅速的，这就需要有极为精确与完整、全面的数字模型和拥有强大处理能力的计算机。现在这项工作正在进行之中，如果它真的能够实现并能取得满意的效果，那么它将是VR在实际应用方面的一个重大突破。在其它方面，如在反恐怖训练中，VR技术，尤其是分布式系统的应用也越来越广泛。可以肯定，随着计算机运算能力的迅速提高，VR技术在军事演习、训练中必将有更大的作为。除此之外，VR技术还在或将在许多方面发挥巨大的作用……

（一）虚拟设计

在设计一个新产品时，所冒的技术、财政风险是很大的。如果能在不需要原型实物的情况下进行对新产品的设计、开发和试验，那将是工程人员梦寐以求的。现在，这个梦想实现了。工程师可以用某种材料（金属、纤维、复合材料等）的数字模型来设计出一个用于新产品的零件，这种零件的物理特性及变化规律可以从精确的仿真模型中综合分析出来。然后用这些零件组成一个新的产品，将这个产品所涉及到的以及各种实验环境的模型综合在一起来准确的模拟新产品的所有参数和各种表现，从而达到不用生产样品或建造实体模型就能完成研制新产品的目的。也就是说这个新产品在正式产生（非样品）之前一直是个虚幻的东西。此外，工程人员还可以借助VR到新产品的任何部位中转一圈（简称"VR漫游"），比如进入发动机的气缸中看看它是怎么工作的，到新汽车的驾驶室里体会一下身在其中的感受，这将极大的激发工程人员的设计灵感，极有可能设计出旷世杰作。另外，这对于分析、改进现有的产品也是非常有用的。

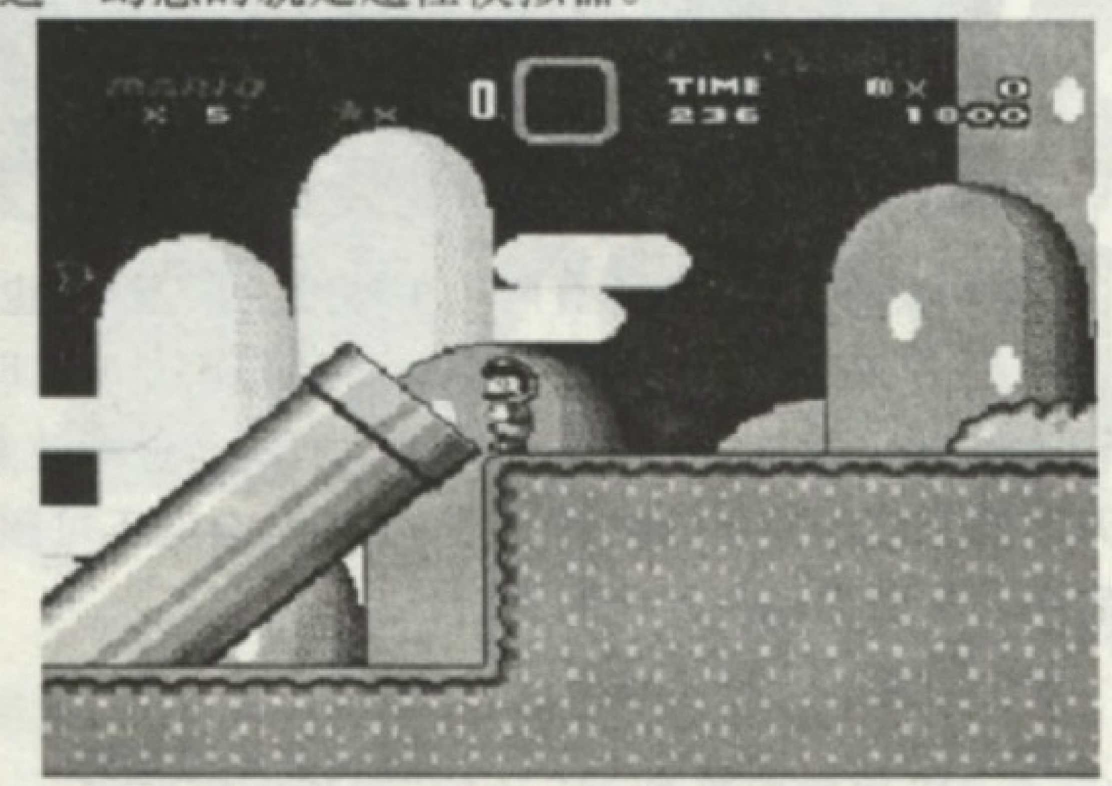
当今最为先进的BOEING-777（波音777）宽体客机就是采用这一设计方法的最终产物。在设计时波音公司虽然采用了70%的新技术、新产品，但没有一张图纸和一个实体模型，所有的设计与试验（包括风洞试验）都是在几百台（含联网）高级图形工作站上完成的。事后证明BOEING-777的品质非常优良，且研制工程的效费比明显高于以往的设计方法。因此可以肯定VR技术在产品设计领域里的地位与作用将会越来越大。

PC 机上的模拟器(四)

超任模拟器

北京　龙耀

超任模拟器应该算是众多模拟器中最激动人心的了,PC 机的玩家们对于 SS、PS 的模拟器奢望不高(有的话另当别论),但是超任……它的磁盘系统使用了与 PC 机相同的 3.5 英寸软盘作为载体,让人充满幻想,而实现这一幻想的就是超任模拟器。



◇《玛莉奥世界》

超任模拟器的最低配置:

486DX33 8MB RAM

日文 WINDOWS 3.x 或 WINDOWS 95(简称 JWIN 3.x 或 JWIN 95)

640X480 256 色

MIDI

WING(即使是 JWIN 95 也要有它)

其中对内存的要求笔者可要事先声明一下,8M 内存在 JWIN 95 上倒可以出来,但会有一些奇怪的问题发生,所以最好还是有 16M 内存。

由于超任模拟器与任天堂模拟器的制作者是同一个人,所以两者的界面风格、指令的使用大体一样,这对于用惯其中一种的人在使用另一种时就能很方便地上手了。本文将分成三个部分,第一部分是超任模拟器的使用方法,第二部分是讲解如何做一个可运行的超任磁盘文件,第三部分则对不能运行的原因分析一下。

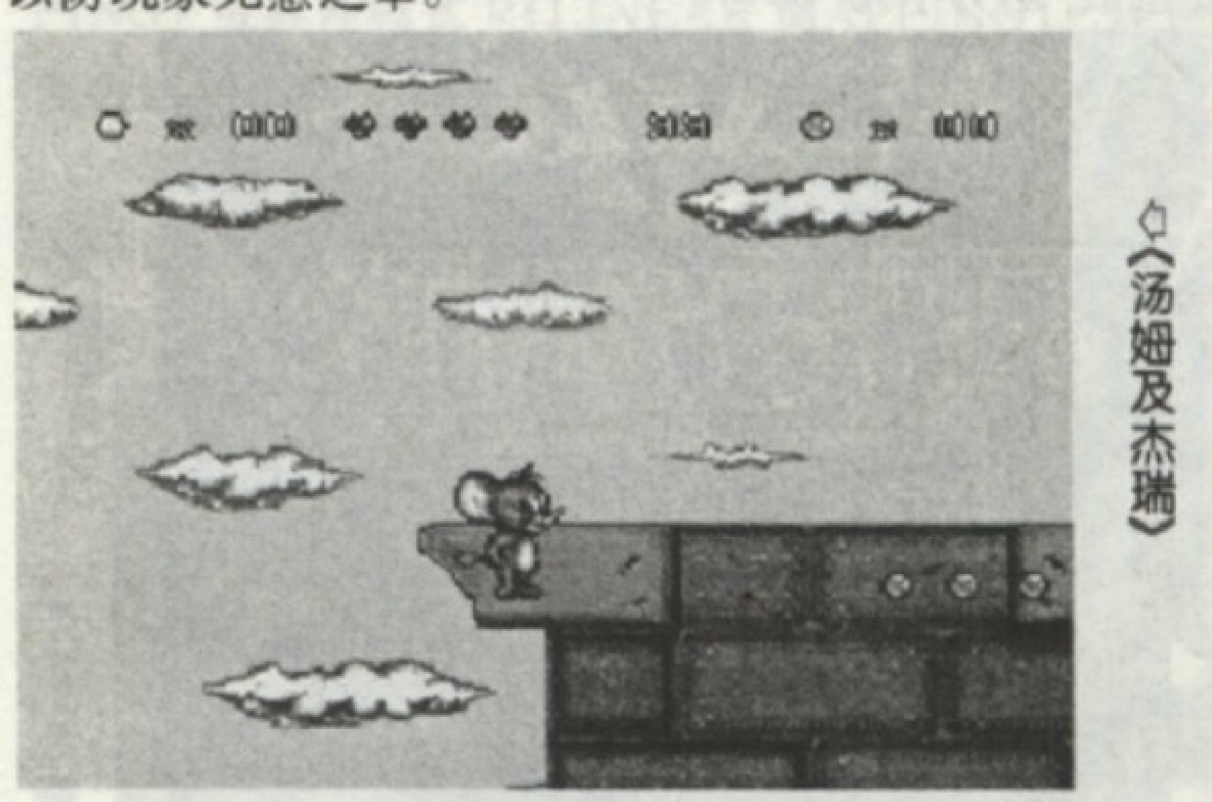
第一部分

超任模拟器的安装很简单,但没有 WING 的话还要先挂上它,之后用程序管理器去运行 INSTALL.EXE,安完之后它会生成图标(旧版本的不能生成图标),一个超任手柄模样的图标。下面是超任模拟器的菜单选项:

一、文件管理菜单

1.载入文件,这里要载入的文件并非是超任磁盘文件(虽然新版本的模拟器可以直接识别超任磁盘文件,但效果不太好),而是说明超任磁盘文件的参数文件,其扩展名为 SPP,此文件的具体做法在第二个部分会详解。

2.储存进度,在玩游戏的时候可以任意中断进行储存。当第一次储存时会以扩展名 SA1 的文件储存,而第二次储存时 SA1 文件会复制成 SA2 文件后再被覆盖,以防玩家无意之举。


◇《汤姆及杰瑞》

3.截图功能,将以 256 色的 BMP 格式储存。

4.截音乐功能,将以 MIDI 格式储存。不过真要想截取的话还要在设置菜单中对 MIDI 开关进行设置。

5.设置保存,如果更改了设置要在这里储存一下。

6.退出。

二、编辑菜单

1.开始编辑，此项是用来跟踪的，而且还要运行游戏后才能使用。

2.结束编辑。

三、运行菜单

1.运行，前提是先执行载入文件功能。

2.继续，执行被中断的游戏，但有些出不来的游戏也可用它试试。

3.读取进度 1。

4.读取进度 2。

四、设置菜单

1.注册，只有注册版才能解除时间限制，而且还可以发声(未注册版有 5 分钟的限制还不可发声)。至于如何注册吗，可以寄现金、转账，不过目的地是在日本。

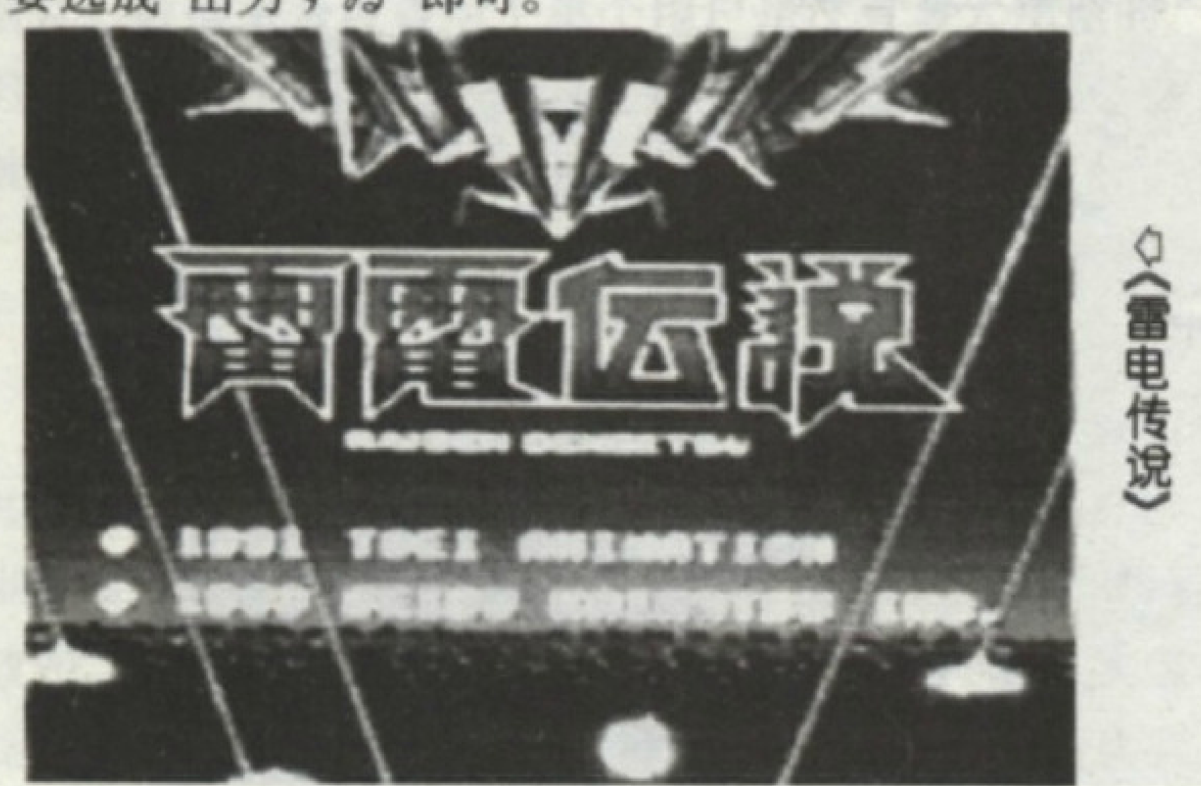
2.选择机种，有 AT 交换机（就是 PC 兼容机）、NEC 的 PC－9801、富士通的 FM－TOWNS 和 EPSON 的 PC98 机。总体来说，WINDOWS 3.1 挂上 WIN32S 和 WING 的话效果不错。

3.操作选择，如果用的是 WINDOWS 95 的话就可以直接使用游戏杆，WINDOWS 3.1 则要有游戏杆的驱动程序。

4.显示模式的选择，有 256X240、512X480、768X480 和全屏幕显示。256X240 是标准显示模式，虽然小了一点，但很耐看。

5.声音选择，有内藏外部(外接音源器)、内藏专用(内置音效卡)、不用三种选择。由于未注册版是没有声音的，所以不论选什么都没用。

6.MIDI 开关，如前所述，这与截音乐功能有关。只要选成“出力する”即可。



⇦《雷电传说》

7.速度调整，此项是一个数值的选择，如果机器太慢的话就把数值调大一些，不过这将牺牲流畅性，会丢帧。

8.间隔时间，这与系统时钟有关。

9.画面更新速度，太快了画面会闪烁，太慢了画面会停顿。

A. 强制执行，当遇到一些无法识别的数据时，可以选此项跳过无法识别的数据而继续执行。另外，如果是大于 8M 的超任磁盘文件此项也要打开，不然会出错。

B. 音色番号设定，这一项对于拥有注册版的玩家很有用。它可以让玩家自行定义每个通道的声音。定义完了还可以选择测试功能听一听是否正确。另外，修改 SPW.INI 文件的相应设置也可达到上述功能。注意，有可能是模拟器虫未尽的原因，在执行时不可两次设置，不然会无法退出。



⇦《战区 88》

C. 按键选择，超任有两个手柄，超任模拟器也可以设两组控制键。在设置时将对应超任的 SELECT、START、A、B、右、左、上、下、X、Y、L、R 等键。注意，千万不要把已经使用的热键设进去，不然会有不可预测的后果。下面是模拟器的缺省键：

PC 键盘	超任摇杆	功能
R	Start	游戏开始或暂停
S	Select	游戏选择
ESC	无	中断游戏，Reset 可返回
Space	A	
Enter	B	
X	X	
Y	Y	
L	L	
Z	R	
4 个光标键	4 个方向	控制角色的行进方向

D. 游戏杆校正，与一般游戏的校正大同小义，无非是记忆一下两个极点的数值，只要按照提示做就可以了。

五、模拟器状态及其它设置菜单

以下 7 项是模拟器的状态。

1.声音状况，此处可以得知当前的声音设置状况，以及有多少音色。

2.游戏杆状况，此处可以得知当前的游戏杆设置状况，以及是两键的还是四键的。

3.寄存器状况。

4.计数器状况。

5.状态栏状况。

6.内存页址状况。

7.文件状况，此项非常重要，因为可以从这里得知当前的游戏使用何种方式，ROM、RAM的大小以及参数文件的内容。如果有错误的话，就要重新修改。所以说，此项是游戏能否正常运行的重要保障。

以下3项是模拟器的设定。

1.主程序跟踪设定，在此决定是否使用寄存器。

2.辅程序跟踪设定。

3.声音程序跟踪设定。



▷《天使之翼》

以下7项是模拟器的内容：

1.VRAM的保存，此项会把显示卡的显存内容储存起来。

2.调色盘的保存，对于256色来说将用768个字节记录。

3.上面两项同时保存至硬盘，以供跟踪使用。

4.内存保存，共有9项：

①文件转储，此项相当于超任磁盘机的转换功能。模拟器把读入的数据转换成扩展名为SFC的文件。

②内存页框内容的保存，其扩展名为BNK。

③内存保存，此项会将内存中的全部内容保存到硬盘。

④内存中00:0000－7FFF的区域保存，扩展名为M00。

⑤内存中70:0000－7FFF的区域保存，扩展名为M70。

⑥内存中7E:0000－FFFF的区域保存，扩展名为M7E。

⑦内存中7F:0000－FFFF的区域保存，扩展名为M7F。

⑧CPU数据的保存。

⑨内存页址内容的保存。

5.画面表示，超任的机制与PC机的不同，超任有5个画面，其中4个是背景画面，1个是前景画面，这5个画面叠加起来就是我们所看到的画面。如果哪个画面有问题，就把它关掉。

6.跟踪保存，共有6项：

①程序跟踪保存，如果做了修改的话，用此项保存，扩展名是TRC。

②声音跟踪保存，扩展名是SND。

③DMA跟踪保存，扩展名是WRK。

④前景编辑，可以对人物、角色进行修改。

⑤RAM保存，此处的RAM可不是PC的内存，而是超任卡中的RAM，实际上是把模拟卡中的RAM读出来保存。

⑥文件写入。

7.状态栏。

1.开始跟踪。

六、帮助菜单

关于超任模拟器的一些信息。

不知为什么，模拟器所用的编号很奇怪？

第二部分

超任模拟器可以读取大部分超任磁盘格式文件，不过要先把扩展名改为SFC，还要加上与之同名的扩展名为SPP的参数文件。这个文件其实很简单，用任何一个文本编辑程序建立(如EDIT)，写成如下例的格式：

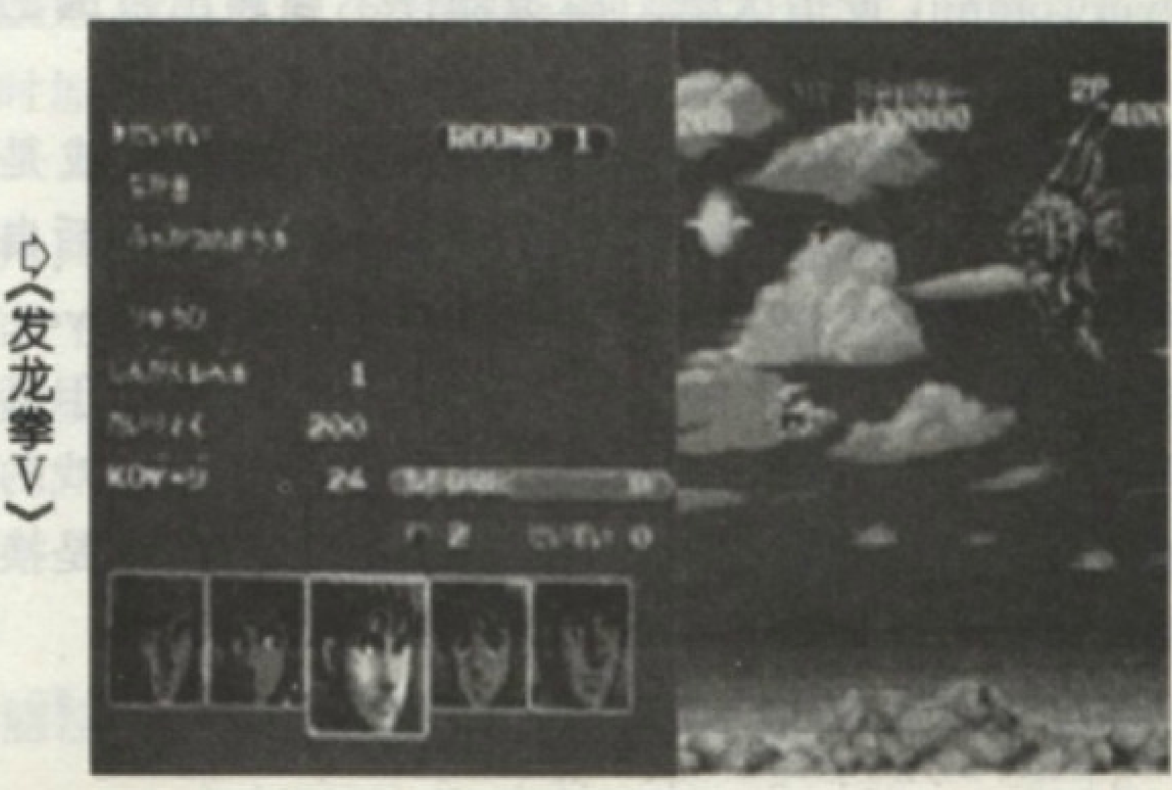
S　M t

12345678901234567890

其中"12345678901234567890"没有意义，只是栏目标识，上面才是参数，其意义如下：

第一栏：选择使用模式为简缩模式S(SKIP MAPPING)或线性模式R(LINEAR MAPPING)。如果不能确定是什么模式的话，应先选简缩模式S试试。

第二～三栏：设定超任磁盘文件的大小，以兆比特为单位(游戏机常用的单位)，PC机是用兆字节为单位，两者的换算为1兆字节＝8兆比特。如果第一栏选的是



▷《发龙拳V》　▷《太空战斗机》

简缩模式 S 的话，此两栏可以不写，但如果第一栏选的是线性模式 R 的话则必须写上。

第四～五栏：缓存的大小，其中 16 为 16KB、64 为 64KB、28 为 128KB、56 为 256KB、12 为 512KB、24 为 1024KB。

第六栏：超任磁盘文件格式，U 为 UFO 格式，其它为空。

第七栏：强制执行设定，L、M、W 都可。

第八栏：I 为使用的中断与计时器。

第九栏：P 为画面ブヲイォリティ有效。

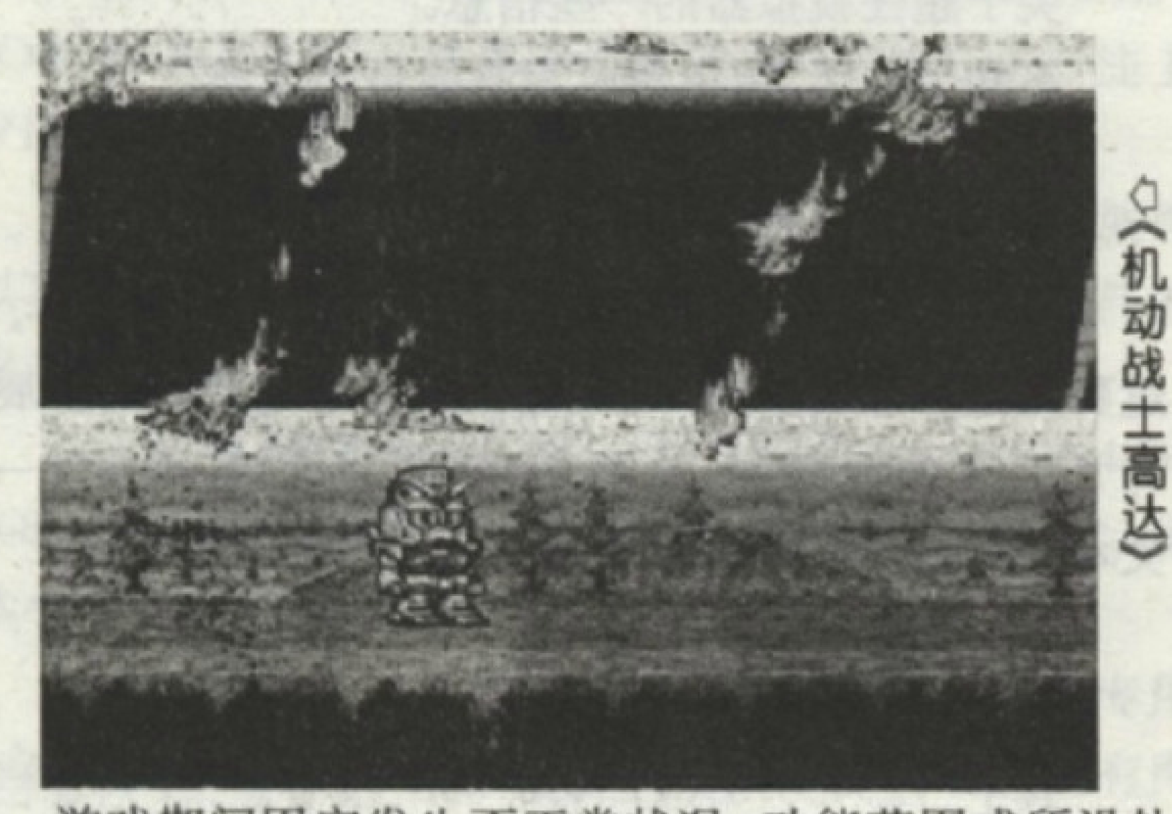
第十二栏：P 为背景画面 BG3 以 2、3、1 顺序表示。

第十四栏：B 为可使用 BREAK 中断。

第三部分

不能运行的原因：

游戏期间不定期死机，与机器及平台的协调稳定性有关；


◇《机动战士高达》

游戏期间固定发生不正常状况，功能范围或所设执行省略的指令过多；

游戏有保护，把参数文件中的“S　M t”改成“R???? M t”即可。其中问号必须以实际数字代替。

若有错误提示多数如下：

Can't get linear address of page table

大意是说内存低于 16M，以致保护模式下的 PageOverCommit 设值太低，模拟器读不到超出范围的 page table，所以不能运行了。

勉强的方法是先安装类似于 SOFTRAM 或是 QEMM－MAGNARAM 之类的虚拟内存程序，然后自行修改 SYSTEM.INI，在[386Enh]区中将 PageOverCommit＝设定为大于 10 的数。不过不一定成功，但其内附的 NINTEN95.SFC 一定可以运行，其它的游戏的背景可能会出现混乱而无法正常游戏。另一个方法是换成 JWIN 95。

经过笔者的测试，8M 以下的游戏大都可以运行，简单的动作游戏、益智游戏、射击游戏等也还可以，而对战游戏就没辙了。在这些不能运行的游戏中以 PAL 制式的最多，NTSC 制式的比较少。如果含有透明、旋转、缩放等效果的游戏则请放弃吧。

附录 1(QEMM－MAGNARAM 在 WINDOWS 中的设置)：

编辑 SYSTEM.INI 文件，把下述内容加入其中。

```
[BOOT]
DRIVERS＝C:\QEMM\FREEMEG.DLL C:\QEMM\RSRCMGR.DLL MMSYSTEM.DLL
[386ENH]
DEVICE＝C:\QEMM\MAGNA31.VXD
PAGEOVERCOMMIT＝12
[QUARTERDECK_MAGNARAM]
COMPRESSION＝ON
COMPRESSION_BUFFER_SIZE＝
COMPRESSION_THRESHOLD＝
```

QEMM－MAGNARAM 只在 QEMM 8.0 中提供，上述内容添加在 SYSTEM.SYS 后，启动 WINDOWS 就会发现内存增加了。

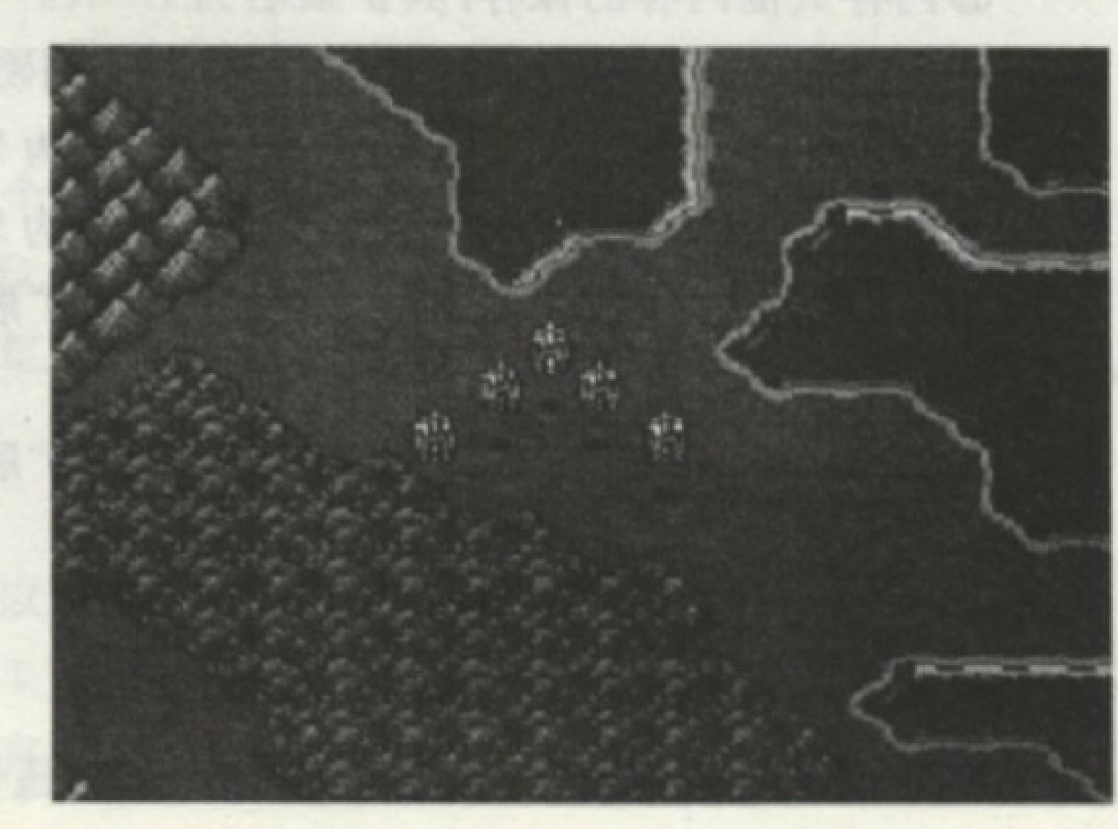
附录 2(SOFTRAM 在 WINDOWS 95 中的设置)：

编辑 SYSTEM.INI 文件，把下述内容加入其中。

```
[386ENH]
DEVICE＝C:\SOFTRAM\DYNAPAGE.VXD
SOFTRAM＝1
SOFTRAMONTOP＝0
SOFTRAMSIZE＝2048
SOFTRAMMAXPHYS＝100
SOFTRAMMINOPER＝1625
SOFTRAMSPEED＝1
SOFTRAMEXTENDED＝5120
PAGEOVERCOMMIT＝12
```

SOFTRAM 只有安装才能起作用，所以安装之后对照上面的内容参考修改。


◇《最终幻想Ⅳ》



磁盘扩容工具

说到软盘扩容，相信大家一定会想到HD－COPY的扩容功能，但除了1.2MB及1.44MB格式的软盘能在驱动器上互认外，其它的特殊软盘格式，则需加载支持特殊软盘格式的驻留程序（如800Ⅱ、FDREAD等）才能正常使用。其实，利用DOS中的FORMAT或FDFORMAT，再配合上述驻留程序也能实现与HD－COPY相同的扩容功能，且经过上述两个程序的非标准格式化后的软盘在使用时比用HD－COPY的非标准格式化软盘更安全、更可靠。

另外，硬盘的扩容也有不少软件能够实现，但实现的技术却与软盘扩容技术大不一样，即不是物理性的扩容，而是压缩技术。在这些软件中STACKER最为有名，它不但能够对硬盘进行实时压缩（表面上看就象是硬盘容量真的增加了，所以还是管它叫扩容吧），对软盘一样有效。这些软件都能给我们带来资源的节省，下面就是这几个软件的介绍。

一、800Ⅱ

800Ⅱ是由意大利的PAQUALE编制的一个软盘非标准格式化支持软件，该软件采用了先进的技术、可靠的兼容性保护，使众多微机用户能方便、灵活、高效地使现有的软盘容量扩充，可以节省许多软盘。

800Ⅱ是一个短小精悍的驻留程序，本身只有26KB，驻留内存后只占864字节，因此可在启动时由AUTOEXEC.BAT载入。800Ⅱ驻留内存后，能在BIOS一级支持特殊格式磁盘读写，下面简单介绍一下它的主要功能。

运行800Ⅱ时，只需键入800即可，也可在运行时在其后跟参数，具体参数如下：

/OFF　卸下800Ⅱ

/ON　再次驻留800Ⅱ

/?　提供帮助信息

/CO　兼容BIOS工作模式

/KE　保存多任务环境

/36/12/72/14　分别代表360KB、1.2MB、720KB、1.44MB软盘驱动器

800Ⅱ启动时，将自动检测驱动器类型，若出现实际驱动器类型与检测结果不一样时，可通过上述参数来正确设置驱动器类型。

在800Ⅱ加载至内存后，可使用DOS中的FORMAT命令对软盘进行扩容格式化。具体格式化的命令如下：

FORMAT [D:] /T:nn /N:mm

实际运用时，只需改变上述命令中的T(磁道)与N(每道扇区数)即可。具体T、N值详见下表。

软盘格式	驱动器	扩容后容量	格式化参数
360KB DD	1.2MB	800KB	/T:80 /N:10
1.2MB HD	1.2MB	1.36MB	/T:80 /N:17
1.2MB HD	1.2MB	1.44MB	/T:80 /N:18
1.44MB HD	1.44MB	1.36MB	/T:80 /N:17
1.44MB HD	1.44MB	1.60MB	/T:80 /N:20

需要指出的是，将软盘格式化为非标准格式后，在使用时只有在800Ⅱ驻留时才能正常读写。

所有的软盘格式（除了1.60MB外）都能制作成DOS的启动盘，方法与一般格式化相同，只需在格式化时加上/S的参数。

800Ⅱ允许使用两种不同类型的驱动器进行整盘拷贝，只要是两者都支持相同的软盘格式，因此现在可以在5.25英寸和3.5英寸驱动器之间进行DISKCOPY了。　浙江　张京京

二、FDFORMAT、FDREAD

共享软件FDFORMAT不仅能格式化软盘，而且能修复一般故障或物理损伤的软盘，在软盘扩容方面也

有很好的表现。整套软件包括 FDREAD.EXE、FDF.COM、FDFORMAT.EXE 等几个文件。运行时有两种工作方式：命令行方式与驻留表格方式。在使用 FDFORMAT 前，需先驻留 FDREAD.EXE。FDREAD.EXE 可直接运行或在启动时由 AUTOEXEC.BAT 载入。占用内存 174 字节，可以 LOADHIGH 至上端内存。

1.命令行运行方式

基本操作命令：

FDFORMAT [D:] [选项]

/C:定义每簇扇区数(1－512 字节，2－1024 字节)

/D:定义根目录下目录及文件数(DD－112，HD－224)

/R:对格式化的软盘不做校验工作。

/N:指定扇区数。

/H:指定磁头数。

/T:指定磁道数。

/1:格式化一张单面软盘。

/4:格式化一张标准的 360KB 软盘。

/8:格式化一张 8 扇区的软盘。

/B:按指定字节数格式化软盘。

/K:当格式化一组软盘时封锁键盘。

/ O：格式化一张 720KB 的软盘用作 AT&T 的 M24/M28。

/S:格式化一张系统盘。

/V:在软盘上写卷标。

/F:按指定的标准值格式化软盘。

具体 N、H、T 值见文后附表 1，F 的值见附表 2。

例如：

FDFORMAT A：/T:80 /N:18 /H:2 /D:224

即可将一张 1.2MB 软盘格式化为一张容量为 1.44MB 的，根目录下可容纳 224 个目录（文件）的软盘。

同 800 Ⅱ 一样，经 FDFORMAT 后的扩容磁盘，需加载 FDREAD 后才能正常读写。FDFORMAT 另有一些参数，可查看帮助文件。

2.驻留表格方式

FDFORMAT 驻留表格方式的操作十分简便。先运行 FDF.COM，此时屏幕上显示一张选择格式化的表格，若开始没有驻留 FDREAD，则按"I"键，然后根据你的需要选择表格中闪烁的字符键就可对软盘进行扩容格式化了。对于高密度的软盘，1.2MB 的可以扩容为 1.48MB，1.44MB 的可以扩容为 1.72MB，且扩容后在 FDREAD 的支持下，读写操作稳定，表现良好，不易出现坏道或读不出数据的情况(前提是软盘得好)。

附表 1＃T、N、H(扇区、磁道、磁头)表(只列出高密盘)

软盘容量	驱动器	扩容后容量	格式化参数
1.2MB	1.2MB	1.36MB	/T:80 /N:17 /H:2
1.2MB	1.2MB	1.44MB	/T:80 /N:18 /H:2
1.2MB	1.2MB	1.48MB	/T:82 /N:18 /H:2
1.44MB	1.44MB	1.48MB	/T:82 /N:18 /H:2
1.44MB	1.44MB	1.56MB	/T:82 /N:19 /H:2
1.44MB	1.44MB	1.62MB	/T:82 /N:20 /H:2
1.44MB	1.44MB	1.72MB	/T:82 /N:21 /H:2

附表 2＃ 选项 F 的取值与软盘驱动器的对应

F 的值	容量	360KB 驱动器	720KB 驱动器	1.2MB 驱动器	1.44MB 驱动器
F160	160KB	可以	需装 FDREAD	可以	需装 FDREAD
F180	180KB	可以	需装 FDREAD	可以	需装 FDREAD
F200	200KB	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F205	205KB	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F320	320KB	可以	需装 FDREAD	可以	需装 FDREAD
F360	360KB	可以	需装 FDREAD	可以	需装 FDREAD
F400	400KB	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F410	410KB	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F720	720KB	不可以	可以	需装 FDREAD	可以
F800	800KB	不可以	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F820	820KB	不可以	需装 FDREAD	需装 FDREAD	需装 FDREAD
F120	1.2MB	不可以	不可以	可以	可以
F12	1.2MB	不可以	不可以	可以	可以
F144	1.44MB	不可以	不可以	需装 FDREAD	可以

F14	1.44MB	不可以	不可以	需装 FDREAD	可以
F148	1.48MB	不可以	不可以	需装 FDREAD	可以
F16	1.6MB	不可以	不可以	不可以	需装 FDREAD
F164	1.64MB	不可以	不可以	不可以	需装 FDREAD
F168	1.68MB	不可以	不可以	不可以	需装 FDREAD
F172	1.72MB	不可以	不可以	不可以	需装 FDREAD

浙江　张京京

三、STACKER

STACKER 是美国 Stac Electronics 公司推出的磁盘容量扩充软件，较新的版本是 4.1 版，能够支持 WINDOWS 95，并具有 DOS、WINDOWS 3.X、WINDOWS 95 等多种界面。

与一般磁盘压缩软件不同之处在于，它采用对磁盘文件进行实时压缩还原的方法对原有磁盘进行处理。结果不是表现为磁盘文件所占空间的减少，而是硬盘和软盘容量的扩充。用户使用扩充后的磁盘时，就如同原有磁盘容量扩充了一倍左右一样。

该软件广泛适用于各种类型的软硬盘，既可以对空盘进行扩充，也可以对含有数据的软硬盘进行扩充，原有程序数据扩充后运行正常。运用 NO RTON 软件测试，硬盘性能与扩充之前均无改变，原硬盘上所有程序运行正常，且因 STACKER 软件扩充优化后，文件读取速度会有相对的提高。

全套软件包括三张 3.5 英寸软盘，需要 3.5MB 硬盘空间。建议在安装 STACKER 4.1 之前先安装 WINDOWS 3.X 或 WINDOWS 95，这样当压缩磁盘驱动器时 STACKER 会自动识别 WINDOWS 交换文件等重要文件，并做特殊处理。另外 STACKER 4.1 支持下列特殊功能：

1.压缩 C 盘

你可以直接压缩系统引导盘 C，且不影响系统启动。一般的硬盘压缩软件只能压缩非引导区，而 STACKER 4.1 可以对系统引导的启动文件做特殊处理(不压缩)，使仅分一个区的硬盘也可以倍容。

2.创立空驱动器

你可以把某个驱动器上的一段连续空间映像成为一个新驱动器。

3.口令保护

系统允许为 STACKER 驱动器设置启动口令，不知道口令不能访问压缩驱动器。

4.从 DOUBLE SPACE 升级。

你可以把一个 DOUBLESPACE 驱动器升级为 STACKER 4.1 驱动器。

5.STACKER ANYWERE。

你可以用 STACKER 4.1 压缩软盘，同时这张软盘仍然可以存储非 STACKER 数据。

在 DOS 下安装，要先运行盘上的 INSTALL 程序，它会自动拷入 C:\ STACKER 目录或用户指定的磁盘目录，并提示用户选择要扩充的含有文件、数据的软硬盘或是选择扩充空盘的盘符，扩充比例可选 1.1～8.0 倍数，缺省值为 2.0。除特殊硬盘可选 2.0 以上的扩充倍数外，一般倍数为 2.0 就可以了。含有数据、文件的软硬盘进行扩充后，用户可以感到原来的硬盘运行速度不但没有降低，反而有所提高。

在 WINDOWS 3.X 或 WINDOWS 95 下安装，则运行盘上的 SETUP.EXE 程序，然后 STACKER 会让你选择自动或选择安装，建议选择后者。

安装完毕后，在 WINDOWS 中出现 STACKER 4.1 的程序组，其中"TOOLBOX"为 STACKER 4.1 的主界面，其主要功能都放在顶行工具条中，包括下述功能：

COMPRESS 按钮：压缩一个驱动器为 STACKER 4.1 驱动器。

CHECK 按钮：检测压缩驱动器的完整性，类似 CHKDSK 的测试。

REPORT 按钮：生成对应驱动器上文件信息的报告，包括各种文件的压缩比。

OPTIMIZE 按钮：对 STACKER 驱动器进行优化(DEFRAG)处理。

TUNE 按钮：调整压缩方式，可在"最大速度"和"最大空间"之间进行十档选择。

PASSWORD 按钮：为 STACKER 驱动器加口令。

AUTOSAVE 按钮：调整"AUTOSAVE"功能。

CONFIGURE 按钮：调整 STACKER 驱动器大小。

DETAILS 按钮：显示磁盘信息。

SOUND AND LIGHT 按钮：设置警告方式。

虽然 STACKER 是一种极为方便而又具有巨大效益的优秀软件，但由于 STACKER 扩充磁盘后不具备

可逆性（对含文件、数据或空盘扩充后又建立数据文件的磁盘，用STACKER还原成原盘后，文件、数据将丢失）。因此，用户在使用STACKER时应格外小心，必须仔细阅读说明文件和安装STACKER的每一步提示，任何错误操作或不正常退出都有可能导致磁盘扩充失败和原有数据丢失。笔者就扩充多个软、硬盘所碰到的问题及解决方法说明一下：

1.对所要扩充的磁盘应首先进行CHKDSK检查，恢复丢失的簇后，方可进行扩充，否则STACKER运行碰到丢失的簇时将自动退出，并要求进行CHKDSK检查。

2.虽然STACKER预设的扩充比为2.0，并且使用PCTOOLS观察扩充磁盘时均为扩充一倍，但对含有文件数据磁盘进行扩充时，或对扩充后磁盘进行软件程序安装时，用户会发现实际可使用的扩充比有时会小于2.0，即DIR所报的剩余空间要小于PCTOOLS所报的剩余空间，这是由于STACKER对不同类型文件、数据具有不同压缩还原比例造成的，压缩比越小占用映像盘空间就越大，映像盘空间如果提前用完，即使Device driver仍有剩余量也是不可用的了。一般命令文件、执行文件、文本文件具有较高的压缩还原比（2.0～16.0），而图象文件、字库文件和用其它压缩软件压缩过的文件，则压缩还原比较低（1.0～1.8）。使用STACKER提供的SDIR命令可以列出所有文件的压缩还原比例。

3.STACKER扩充的Device driver盘与含有STACVOL.DSK和STACVOL.000隐含文件的映象盘具有一一对应的关系，系统启动时将自动进行校验，不可对上述两个隐含文件进行人为的修改编辑，否则将对Device driver盘的数据造成破坏。在Device driver盘上使用部分软件（如WPS）非正常退出时软件所建立的临时文件将改变两盘的映像对应关系，这时STACKER会对Device driver盘自动进行写保护，所以建议用户使用软件时尽可能以正常方式退出。

4.STACKER对含有文件、数据的硬盘进行扩充时一般需要占用较长的时间，用户应事先考虑到掉电造成的危害。最好在UPS保护下进行此项工作。如果磁盘扩充时出现"Abort, Retry, Fail? "提示时，应选择F以使扩充能继续执行下去，千万不可轻易中途退出。

只要用户在磁盘上仔细安装、使用STACKER软件，相信您一定会得到一个快捷、便利、两倍于原有磁盘的大容量磁盘。

江苏 小峰 辽宁 王虹宇

一、《新蜀山剑侠》修改器

《新蜀山剑侠》是继《仙剑奇侠传》后的又一个角色扮演类游戏，两个游戏的风格很是相象，但各有特色。近日，笔者对该游戏的存盘文件＊.SAV 进行了分析，将其代码的含义翻译出来，制作了一个修改器，可对＊.SAV 文件进行操作，使你具有 SUPER POWER，盏茶之间过关斩将。希望会对朋友们有所帮助。

用法(先将 LEG.EXE 文件拷入《新蜀山剑侠》的目录中)：

LEG <所修改的＊.SAV 文件> <1|2|3|4>

功能：

1. 修改金钱数为 99999。

2. 修改级别至：

李英琼一虹剑仙

周青云一蛔剑仙

余英男一扬剑仙

袁星一元圣

3. 加满所有物品。

4. 修改个人所能使用的法术。因考虑到低级法术的杀伤力还不如直接攻击高，因此只选用了部分级别高的法术，并且四个人的法术都一样。

河南　王昱

二、《仙剑奇侠传》编辑器

此编辑器特献给那些喜欢《仙剑奇侠传》但又不善使用游戏修改工具的玩家们。

本编辑器能对存盘文件中几乎所有的参数进行修改，其中包括：金钱、体力、真气、经验、武术、物品、仙术等。对于一些有助于推动情节发展的物品，本编辑器不做修改，以免过分地削弱游戏的娱乐性。需要提醒的是，玩家仍需在迷宫中艰难探索，只是可以不费吹灰之力就能干掉敌人。

它的安装和使用非常的简单，只要把 PALEDIT.EXE 文件拷到《仙剑奇侠传》的目录下，执行如下格式：

PALEDIT <?.RPG>

?为存盘进度号，如 1.RPG 文件就是第一个进度。

注意不要省略扩展名，也不要使用通配符。修改后进入游戏，读取进度，您便可以"天下无敌"了。

湖南　黄鹏

三、MANY

使用通配符对于同时处理同一类文件可以大大提高效率，但有些 DOS 命令及 DOS 程序并不支持通配符，如 TYPE、PLAY(一个音乐播放程序)、EDIT 等。

曾有人提出修改程序内部指令以达到识别通配符的方法，但实现起来比较麻烦，且通用性差，为此我编了 MANY 这个程序，只要把 MANY 往原程序前一加，几乎所有不支持通配符的程序都变得"通情达理"了。

使用方法：

MANY <原来的命令格式及参数>

例如：

MANY TYPE ＊.TXT

MANY PLAY D:\MUSIC\＊.WAV

MANY TXT2EXE D:\DOCS\＊.TXT D:\MYSELF\＊.＊

对于执行的每一个命令，MANY 都要求确认。如执



DOS 百宝箱

行：

MANY TYPE *.TXT

当 MANY 找到第一个符合条件的文件时，例如 TEXT1.TXT，它将提示：

TYPE TEXT1.TXT [Yes/No/All/Quit]:

其中 Y 是执行；N 是跳过；A 是对以下免除确认，全部执行；Q 是退出。

对于按 A 以后，它将连续执行，中间如果按了 ESC 键就会重新回到要求确认的模式。

建议将 MANY.EXE 放入用 PATH 打开的目录。

江苏 任良

四、BADCOPY

使用过光盘的朋友恐怕都有过如此经历，读一张光盘时，光驱的灯亮了好久，终于出现了提示，却是"CDR101:Not Ready Read in driver ?:"等错误提示信息。这是由于光盘驱动器的特性限制，它的容错能力很差。当要把一个坏文件拷入硬盘时，即使其中只有1个字节不能读出来，COPY 命令及其它的诸如 XCOPY 等程序便无能为力了。其实有些文件并非一定要完整无缺不可，如文本文件，音乐文件，数据库文件，图像文件等。只因为局部损伤就一无所得是否可惜呢？现在有 BADCOPY 帮你忙，使你光盘驱动器上的伤员起死回生。BADCOPY 能最大限度地读出坏文件的内容，整理成文件以供参考使用。

使用方法：

BADCOPY ＜文件名＞＜目标路径＞

BADCOPY 智能完成所有工作，不需用户参与，而且它还支持通配符。另外，BADCOPY 也可用于软盘的坏文件拷贝。

江苏 任良

五、PM

Package Master 即打包专家，它可以对文件快速打包，以便于转储及处理。

使用格式：

PM A ＜生成的包名＞＜需打包的文件（支持通配符）＞ 打包

PM X ＜文件包名＞ 解包

PM G ＜生成的包名＞＜需打包的文件（支持通配符）＞ 用密码打包

虽然，目前 ARJ、PKZIP 等压缩打包工具很流行，但速度慢，以时间去换取空间，相信 PM 对于要求速度的朋友来说还是有用武之地的。另外它可与 CUT 配合使用，实现硬盘文件的快速软盘备份。

江苏 任良

六、CUT

光盘或硬盘上的文件太大，但又不得不装入软盘时，不用发愁，用 CUT 可大小多少随意切割连接。运行后提示输入切割或连接 [Cut/ Link]，此时键入 C 或 L 即可。

输入 C 即切割，则要求输入要切割的文件名，而后输入大小或块数 [Size/ Block]，如果你要求每块一定大小，则键入 S 并输入一定的字节数即可；如果你要求分成若干不等的块，则键入 B 并输入一定块数即可。CUT 将按要求快速完成任务。

输入 L 即连接，则要求输入要连接的主文件名，而后要求输入目标文件名，CUT 便会快速连接好文件。

CUT 使用方便，中文提示（无需汉字系统支持），快速安全。试一试便知。

举个例子，现有一游戏包 ONEGAME.ZIP，长度为 7,128,987 Bytes，想把它装入软盘中。

1. 运行 CUT。
2. 键入 C 表示要切割文件。
3. 输入文件名 ONEGAME.ZIP。
4. 键入 S 表示以特定大小切割，并输入每块长度 1200000，完成切割后即可发现生成了 ONEGAME.1～ONEGAME.6 六个长度为 1200000 Bytes 的文件，把它们拷入软盘即可。

如要把它们连接，则：

1. 把软盘上的 ONEGAME.1～ONEGAME.6 拷入硬盘。
2. 运行 CUT。
3. 键入 L 表示要连接文件。
4. 输入文件名 ONEGAME。
5. 输入目标文件名 ONEGAME.ZIP，稍等片刻即完成连接。

江苏 任良

七、FW

有的类型文件扩展名一改就很难辨别它的真面目了，那么就用 FW（File Wizard）来帮忙吧。

使用方法：FW ＜欲测文件路径＞

现在 FW 已能正确识别 BMP、MID、PCX、WAV、CMF、VOC 等几十种常见的类型文件。不管文件名怎样改，还是能被 FW 正确识别并指出的。

用户还可以不断地为 FW 升级，使它能认识更多的

文件格式。只要编辑 FW 的数据文件 FW.DAT，按如下格式即可。

文件特征码(取文件头前 20 字节，不确定用?代替)
文件说明
文件特征码(取文件头前 20 字节，不确定用?代替)
文件说明
……

如识别 BMP 文件的描述为：
BM???????????????????
Microsoft Image Picture [.BMP]

好！现在用 FW 扫描一下你的游戏目录，相信你将大为惊喜，FW 将帮你指出一大堆类型文件。如 CMF、PCX 等，尽管它们的文件名被游戏制作者改的面目全非。把扩展名改过来，直接欣赏吧！

注意，FW.EXE 与 FW.DAT 要在同一目录下；用格式：FW ＜待测路径＞ ＜输出文件名＞可生成报告文件(仔细研究!!!)。

江苏 任良

八、CONFMT

你是否经常需要格式化软盘但又经常抽不出时间呢？要知道格式化一张盘是很费时间的。如果能在干别的工作的同时又能格式化软盘该多好！CONFMT 就是这样一个程序，能在后台格式化。有了它，你就不会为浪费时间而苦恼了。

CONFMT 共有两个文件：CFCONFIG.EXE 用来配置 A、B 软驱，显示的色彩和激活 CONFMT 时的热键；CONFMT.COM 是个 TSR 程序，执行 CONFMT 后驻留内存，共占 11K 内存，默认的激活热键为 Alt + Shift(左) + F，激活后出现如下画面：

```
con－>format ver1.08
copywhite 1982－92 sydex
 A: 1.44M 3 1/2
 B: 1.2M  5 1/4
please entry drive letter
to FORMAT or ESC to quite
```

这时，你就可以选择想格式化的软盘驱动器的字母而不用再等待了。这个窗口可以用光标键移动到你认为合适的地方。用下列数字键可以更快地移动：

7 快速移到屏幕左上角
9 快速移到屏幕右上角
1 快速移到屏幕左下角
3 快速移到屏幕右下角
5 快速移到屏幕中间

如果想从内存撤出 CONFMT，只要键入如下命令即可：CONFMT R。

辽宁 刘海军

九、TCV

TCV(Text Converter) 是本人自编的一个将 BIG－5 码文件转换成 GB 码文件的内码转换器，与其它一些内码转换器相比，TCV 更为短小精悍（仅 18K 字节)，且转换速度也快得多。

TCV 的使用格式如下：

TCV SOURCE [DESTINATION]

其中 SOURCE 为要转换的 BIG－5 码文件名（支持通配符)。DESTINATION 为 TCV 生成的 GB 码文件名，缺省时 TCV 将 SOURCE 的扩展名改为 GB 作为 DESTINATION。

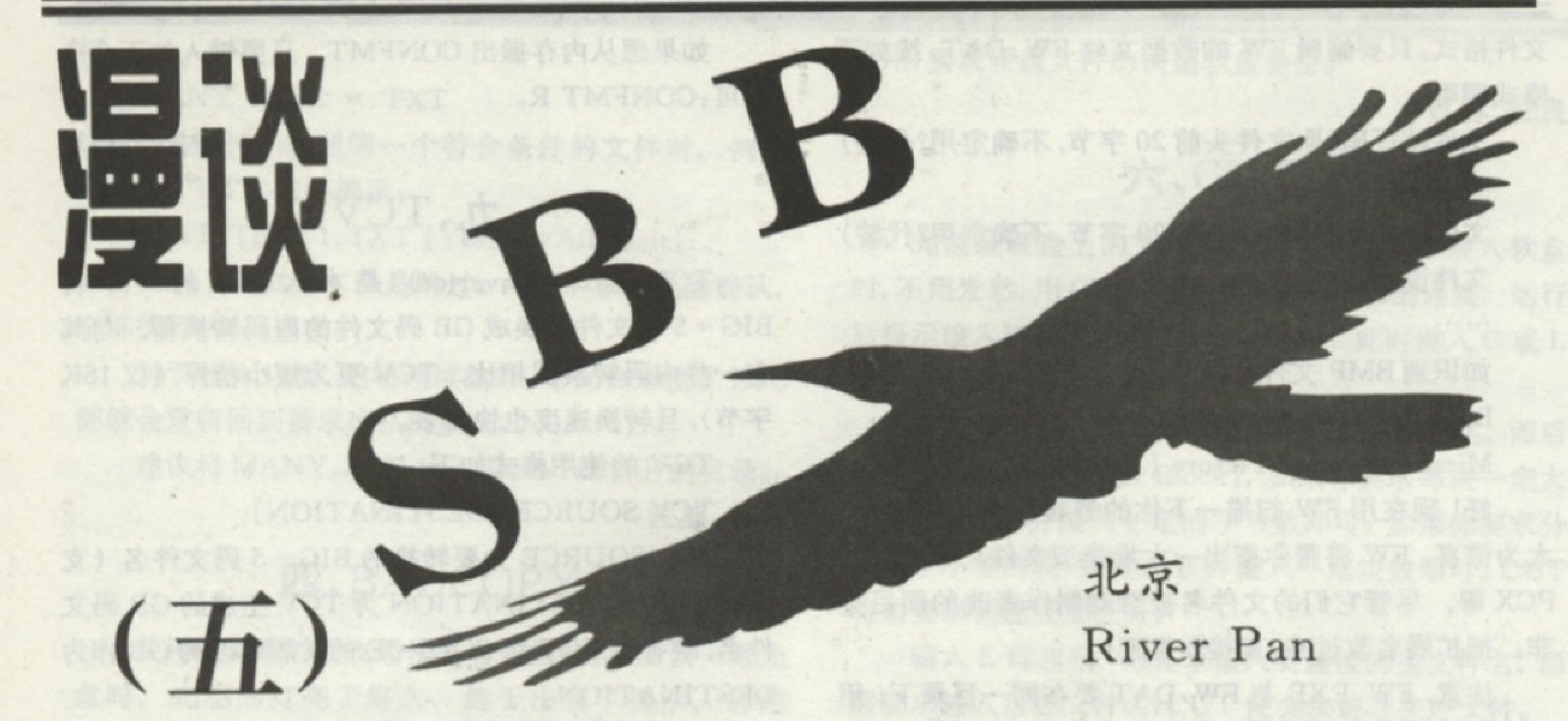
浙江 林彬

十、LIST 查询可执行文件

对于大多数玩家来说，接触新游戏时需要打“无数次”的 DIR，去了解哪些是游戏的执行文件。这样的操作既繁琐效率又低(屏幕的上卷大大影响了完整性)。使用 LIST，一次便可将当前目录下三种可执行文件分类列出，完整而美观。

更为难得的是，LIST 不仅能完成所有可执行文件名的输出，还可对诸如 SETUP(设置类文件)、INSTALL(安装类文件)、PLAY(游戏执行类文件)等五种不同类别的文件进行识别。如安装类文件用深黄色表示、设置或说明类文件用淡青色表示、一些安装用的压缩、拷贝工具用深青色表示等等(具体规定可打 LIST/? 了解)。

上海 陈俊



漫谈BBS（五）

北京 River Pan

第五章 BBS的扩充功能

"公告栏"、"文件交流"、"电子邮件"是一座完整的BBS站必备的三大功能。国内的大部分BBS站，都提供了这些功能。有些功力深厚的站长对此并不满足，而BBS系统本身功能有限，于是有人写了一些外部程序挂在站台上，使BBS的功能得以大大扩充，BBS也因此变得更加精彩纷呈。

BBS的外部程序，按其实现方式，可以分为直接调用和间接调用。由于间接调用方式容易被网络高手攻破保护权限而造成系统毁灭，所以大多站台都尽量选用直接调用的外部程序。按呈现方式，外部程序可以分为前台程序和后台程序两种。后台程序大多属于维护性的，这与站台的运作有关。而用户可以直接调用的前台程序，就是本文要介绍的内容。上一期给大家介绍的蓝波快信就是一个典型的外部程序。

天堂资讯站是国内提供外部程序最多的站台之一。

用户注册程序

新用户进站后，天堂资讯站会提示他在主菜单上按"A"，这就进入了天堂站的第一个外部程序——用户注册程序。这里，要求用户填写以下几项内容：中文姓名、通讯地址、电话号码、邮政编码、身份证号码、所用计算机及MODEM的配置情况……如果您也开有一个BBS站台，请留下您的站台名称、联机电话、站台编号。天堂站把新用户分为两个等级：5级及10级。这两个级别的用户所享有的权限除时间外并没有多少区别。之所以这样做，是为了方便站长管理。通过注册程序的5级用户，将被自动提升到10级，而站长在核实用户的注册资料后，再手动给10级用户提升到20级，20级就是天堂资讯站的正式用户了。为了使您尽早成为正式用户，请您注册时一定要按实际情况填写注册单。

在天堂资讯站的主菜单上按G，您将进入线上游戏功能菜单。这里，给您准备的外部程序有：时间银行、超级公告栏、农民银行、留言板、俄罗斯方块、线上跑狗。不要小看这些游戏，实际上有些功能是非常实用的。下面给大家介绍每一个游戏。

时间银行

由于天堂资讯站是一个全免费业余BBS站，受财力所限，目前只开通两条线路，为了提高系统的使用率，所以对用户的权限作了一些必要的限制。当您的在线时间不够或下载K数已经超标了，恰巧又在站上看到一个实用的软件急于下载，在过去您只能干瞪眼或第二天再来。现在，您可以利用时间银行的存取、借贷功能，达到您的目的。游戏菜单上按R便可进入时间银行，第一次进入时间银行，系统会问您："你进银行后不想抢别人的存款吗(Y/N)?"这句话有点拗口，您一定要想好了再作选择，这与您今后在时间银行中的权限有关。

进入时间银行后，您会看到一个简洁的菜单。由于我已经把一些常用的功能提示汉化了，您在使用时应该会感到很轻松的。时间银行的功能很直观，按D可以存款；按W可以提款；按C就进入了银行的业务室，您在这里可以向银行贷款或还帐……

时间银行提供了两个有趣的游戏功能：抢劫和开彩。抢劫分为两种：抢银行和抢其他用户。抢银行是有风险的，被保安逮到后会被处以很重的罚款。所有的人都可以抢银行，但抢其他用户则有限制，这就是为什么您在第一次进银行时系统问您是否想抢别人的存款的原因。如果您当时选择了N，那么现在您就可以抢其他用户了。当然，您的存款也会因此不被银行保护，容易受到他人的劫夺。当然，这仅仅是一个游戏，在生活中您可千万不要模仿哟。如果您的存款足够，不妨买些彩票。时间

银行每天都要开彩一次，奖金是很丰厚的。彩票分为日彩和月彩，您可以选择购买。当然，月彩的奖金比日彩要高得多。

如果您的朋友也在天堂资讯站注册，您还可以从您的帐户上把部分存款转到他的帐上，这就是银行的转帐功能。

超级公告栏

天堂资讯站是目前国内唯一提供这个功能的站台。"公告栏"这个功能在早期是重要的功能之一，到了现在，由于有了其他更强大功能的出现，公告栏反而被忽略了。其实BBS的用户一上线，第一个映入眼帘的，可能就是经常被站长所忽略的公告栏。而观察一个站的公告栏，就可以知道站长在BBS站上所花下的时间。一般的公告栏，采用Type的方式，也就是看一篇文章只能按顺序往下看，若是想看前一页，就得从头看起。使用超级公告栏这个程序观看文章就不再有这么多麻烦了，这个程序最有意思的地方是：所看文件可无边界，爱看哪里就到哪里看，适合阅读超宽的文章；独创浏览功能，可以让文件依照您所喜欢的速度自动往上卷动。这个程序的帮助系统比较完善，您可以按？获得帮助。

农民银行

您是不是觉得很好笑？怎么有叫农民银行的程序？哈，原来，给这个程序起这样的名字就是为了搞笑。这个程序是WPS的作者求伯君先生的作品。软件的构思是在七月份的一次吃宵夜的时候完成的，当时已经是凌晨3点多了。这个银行是为了让用户对其所拥有的资源进行合理的分配而设的。例如：有人要下载文件而没有时间，那就可能需要一些钱去买些时间回来，如果没有钱的话那就可能需要卖出些东西，比如发信量等等（发信量卖了后并不影响排行榜）。

1. 通过银行买卖按以下的计价：

每个信用点＝5肉饼（肉饼为农民银行的货币单位）

每8封信＝1肉饼

而级别的买卖是因你现在的级别不同而价格也不同的。

2. 所有的卖出交易，银行将代税务局征收5%个人所得税。

3. 银行客户之间可以互相拆借，利息由两人自己商量。

4. 如果有多余的钱不妨炒炒股票和外汇。但要小心，有时大户可以控制市场行情。

5. 如果想将钱汇给其它站台上的自己或其他人，则必须要用外汇。本地货币是不能在站台之间流通的，当然汇款的话银行将向收款人收1%的手续费。如您想从农民银行汇一些外汇到西点站上，那您一定要记住西点的站台编号是650/27。汇票到帐后，当地相应的银行会给您出具一张帐单。同样，从西点也可以汇款到农民银行。

6. 您有钱可以买时间与kb数，但不能卖时间与kb数，因为时间与kb数是站台免费送给您的，虽然您用不完，但您不能卖回给站台。

7. 在农民银行中是可以买到级别的。想升级的可以自己去买。如果你违反规定，小心罚款通知单。

8. 农民银行设有线上赌场，提供两种娱乐方式：掷骰子和21点。进去试试吧，说不定今天您的手气特别好。

留言板

您该不会问我什么是留言板吧？不过，这个留言板只能输入英文。由于比较简单，就不详细介绍了。

俄罗斯方块

相信每一个会用电脑的人都玩过这个游戏。但是，通过电话线玩，您没试过吧？请您在进入游戏后，按一下Num Lock键，激活小键盘的数字键。其后，按屏幕上的说明，您就可以开始玩了。不过，这个游戏非常消耗在线时间，所以仅对高级别的用户开放。

线上跑狗

这是一个赌您今天的在线时间的游戏。按D进入游戏后，首先，系统会请您给您的小狗起一个名字。然后您就可以开始玩了。按P（开跑），接着下注，然后选择狗号。一共有五只小狗，您一定要看准了。如果您是20级用户，下注时押了20分钟，选狗时走了眼，一次赌下来，您今天的在线时间就没了，接着系统会一脚把您踹出去。所以您一定要慎重，一次别押得太多。

多线交谈

天堂资讯站目前是双线运行，您可以上站后在主菜单上按2进入多线交谈菜单。在这个菜单中，按一下W，看看另一条线上都有谁在。有时侯您会发现第三线上也有人，那一般是我在做系统维护或测试新软件了。如果您想和另一线的用户在线交谈，可以按M，给他发送一条信息，邀请他进入多线交谈会议室。如果他收到您的邀请，就请按一下4吧，等一会儿他也就来了。

其它

天堂资讯站的外部程序还有很多，您可以在站上找到。有些是定时运行的，您只能看到运行后的结果，如生日报告、节假日报告、站务新闻、排行榜等。如果您想领略这些功能的话，请不要忘记天堂资讯站的联机电话号码：第一线：010－6818－5231

第二线：010－6818－8622

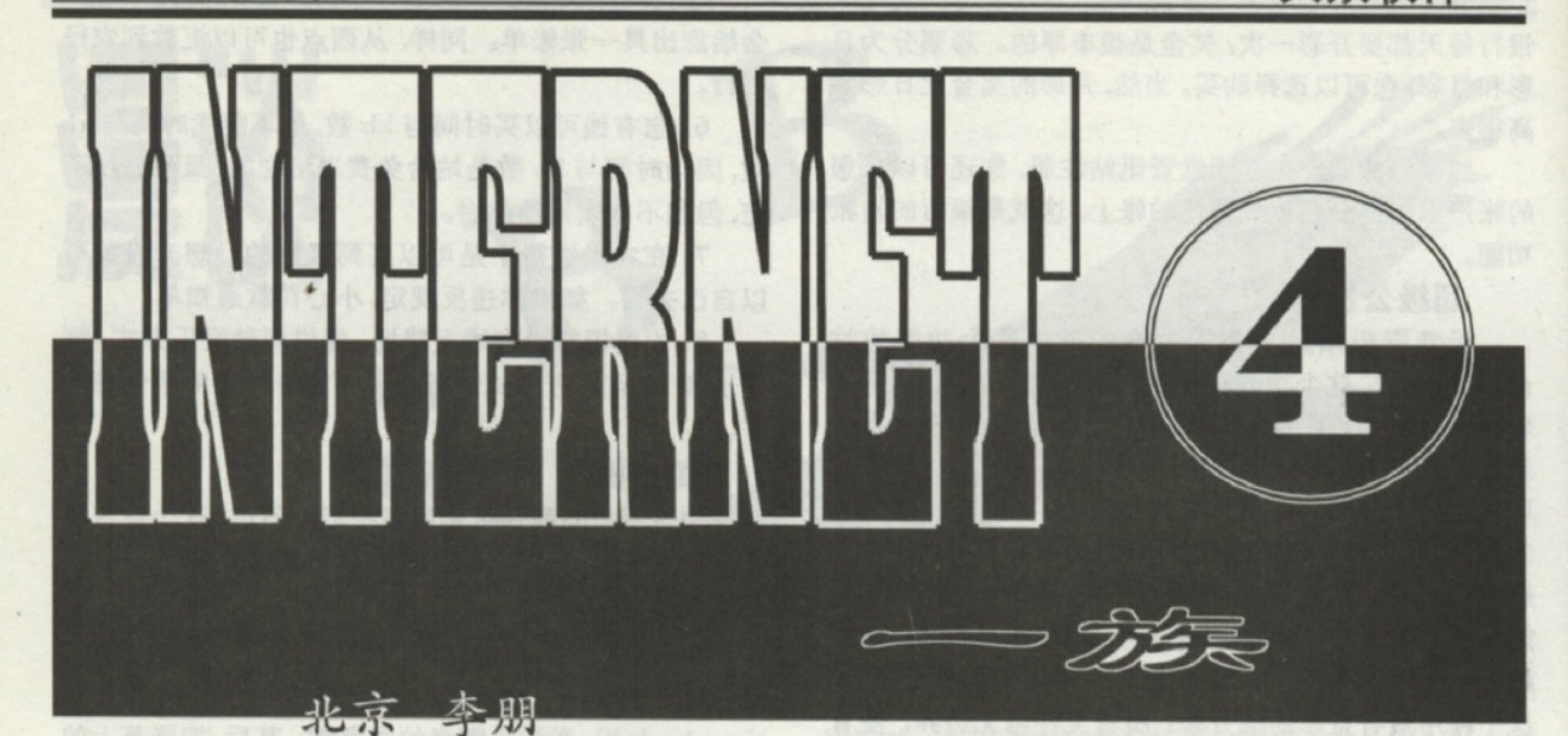
如何联系作者：

1. 通讯地址：100039 北京市海淀区太平路50号。

2. E－Mail：riverpan@public3.bta.net.cn

3. BBS：在天堂资讯站上直接给站长留信，ID是River Pan。

4. BP：010－65075522 呼 18223 请留下姓名，说明找作者的理由。



北京　李朋

四、远程登录

INTERNET 最早开发的目的是进行学术交流。除了用 EMAIL 进行学术交流之外，就是用远程登录(TELNET,也可写作远程登录)。简单来说远程登录就是使用一部电脑(以 A 表示)和另一部电脑(以 B 表示)相联接,对它进行直接的控制。这时在您面前的显示器显示的是 B 电脑的信息,键盘控制的也是 B 电脑的。也就是说 A 电脑已经变成了 B 电脑的一个终端，A 电脑只是负责将命令传送到 B 电脑上和接受 B 电脑发出的信息，真正执行用户命令的其实是 B 电脑，用户可以执行任何 B 电脑的命令或程序。这有什么意义呢？要知道早期使用 INTERNET 的各位教授和学者们使用的是比现在慢十倍或百倍的个人电脑，当他们要计算一个复杂的数据时就把自己的程序交给比自己的电脑快百倍的超级电脑，由它完成运算，再取回结果(当然，他们要有使用这些超级电脑的权限)。

(一)在 UNIX 方式下使用远程登录

当您使用拨号程序和您的 ISP 主机“握手”时，其实您已经 TELNET 到了您的主机上。您回答 LOGIN 和 PASSWORD 就是在执行 ISP 主机预设好给您使用的功能。普通的电话拨号 BBS 也是如此,您所使用的其实是对方电脑上装载的特殊 BBS 程序。在 INTERNET 上您完成注册(LOGIN)后即可选择进行下一步工作。其中 PPP 是将您的电脑直接并入 INTERNET,所有的信息通过 TCP/ IP 直接在您的电脑和整个 INTERNET 之间交换。如果您选择进入了 TERMINAL,那您其实是 TELNET 到了您的 ISP 的主机上。您可以控制 ISP 的主机和别的电脑通过 TCP/IP 进行联线，其结果要通过 MODEM 的传输协议（不同于可以进行多点联接的 TCP/ IP 协议，只能实现两点间的联接）送到您的主机上。

由于在 INTERNET 上使用的多是 UNIX 主机，所以用户 TELNET 上的电脑会和惯用的 DOS、WINDOWS 完全不同。例如 UNIX 列文件名不是 dir 而是 ls。如果您不会使用 UNIX 可以键入 help 来取得帮助。要注意，在 UNIX 下字母的大小写是有区别的，绝大部分的命令都应小写。根据您的权限您可以使用 ISP 主机上为您提供的 UNIX 命令和其它应用程序。普通用户可以使用 mail、ftp、lynx、telnet 等 INTERNET 服务和 md、passwd、alias、cp、ls 等文件维护功能。要注意的是您所做的操作结果全都储存在您的 ISP 主机上，例如您接到的 EMAIL 和 FTP 传下的资料，所作的删除操作也是对于 ISP 主机上的文件。您可以用 sz 指令将这些文件传回自己电脑。

在 TERMINAL 状态下您可以使用 telnet 或 rlogin 命令登录到 INTERNET 上的其它电脑上，直接在 telnet 后键入空格及对方的 IP 和 PORT 即可，也可以在启动 telnet 后用 open　IP　PORT 建立联结。不过您要有使用这些电脑的权限，因为您一旦登录上去，首先要回答 LOGIN 和 PASSWORD，就象您用电话拨号入网时一样，在联线完成后您可以象使用自己的电脑一样使用它，使用完用 logout 退回 telnet 状态。直接键入 telnet 可以启动 telnet，进入后为 telnet> 的提示符，可以使用以下命令：

help(?)：得到帮助信息。

open：建立联结和重新联结，格式为 open IP PORT，没用 PORT 时省略。

close：终断联结，建议用 logout 退出。

quit(CTRL+):终止联结,退回 UNIX。

status:查看目前连线状况

z:暂时回到本地的 shell,把联线操作放在后台,可用 fg 切回。

CTRL+]:退回到 telnet 的命令行。

(二)在 PPP 方式下使用远程登录

在 PPP 方式下使用远程登录要比在 UNIX 方式下方便得多。您只要用一个支持 PPP 方式的 TELNET 程序,在建立 PPP 后运行它即可。我们最常使用的都是基于 WINDOWS 3.X 或 WINDOWS 95 的程序,使用的是方便的图形界面,无需学习就会使用。虽然是在图形方式下,但如果登录到对方的文本方式主机下,也会变成文本界面,使用方法和(一)中所介绍的一样。

当然一个好的 TELNET 程序是必不可少的。由于它是在图像状态下模拟文本方式,所以对于中文的支持、是否可以显示 ANSI 信息都是对软件性能的考验。其中 CRT、WINTELNET 等都是很好的工具,可以自定义字体的大小、设定前景和背景的颜色,用起来赏心悦目。还有一些 TELNET 程序有专门的用途,例如 ZMUD、TINTIN 可以在玩 MUD 时加人类似 DOSKEY 的命令回述功能、自动对信息做出反应,甚至可以编制机器人(所谓机器人是指能对周围环境做出判断,自动完成某些任务,主要用来练功),利用这些程序,用户可以设定它自动在网络上为您搜索、采集指定的资料。

(三)其它

看完上面几段,各位读者可能会问:远程登录有什么用呢?的确,普通的用户很少有多部电脑的使用权限,国内的主机也不对一般用户开放。不过在 INTERNET 上的系统和程序多半是采用 Client/Server 模式,可以用不同的端口(PORT)回应 TELNET 的请求,在不同的端口设置不同的服务。任何用户可以用固定的公开用户名和密码登录到这些主机上。这种登录虽然不能得到主机的控制权,只能使用限定的功能(通常只能使用对方编好的菜单,无法键人 UNIX 命令),但其用途广泛,还是很诱人的。通常使用的有:

1. 资料查询系统(HYTELNET):通常用 hytelnet 的用户名登录,密码为用户的电子邮件地址。这种查询系统多为图书馆制作的,可以为用户搜索特定的资料。

2. 线上交谈(IRC):可以多人同时进行线上交谈和下棋(五…子…棋…?)、打牌(桥……牌……!)。由于还可以用别的方式登录,以后会单独讲到,用户名一般是 irc。

3. 信息网(GOPHER):文本资料查询系统,它本应使用专用的 GOPHER 程序,但现在许多都可以用 GOPHER,用户名一般是 gopher。以后会单独讲到。

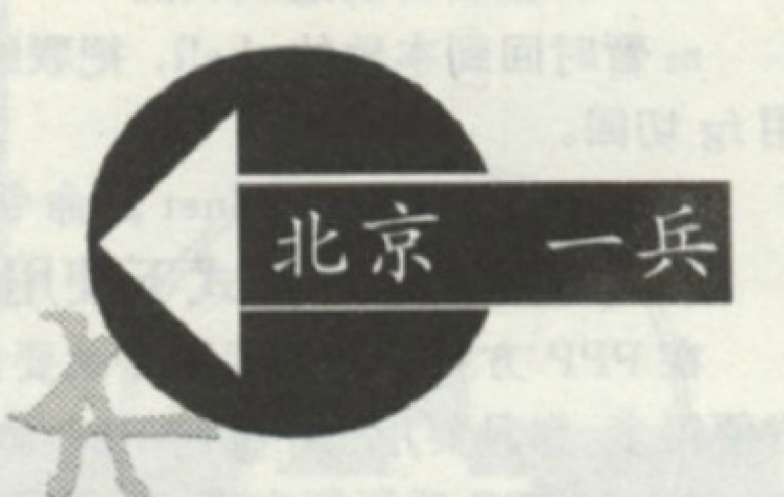
4. 文件查找(ARCHIE):配合 FTP 使用的索引,有 TELNET、WWW 等多种联线方式,用户名一般是 archie。以后讲到 FTP 时会具体说明。

5. 多人网络游戏(MUD):可以同时有许多人登录到同一个游戏中玩。直接回答在 MUD 中注册的用户名和密码即可进人。图形 MUD 需要专用的程序,而且只能在点对点方式下使用。

6. 电子公告板系统(BBS):不同于普通的拨号 BBS (PC-Dialup BBS), INTERNET BBS 可以同时多人上网。由于在 INTERNET 上有专门传输文件的 FTP,所以线上 BBS 只提供 MAIL 等功能,没用上传、下载文件的功能。有的 BBS 也可以使用 WWW 进人。登录使用 BBS 时的 LOGIN 一般为 BBS 或 BB5。下表为一些使用简体中文的 BBS:

北京大学阳光创意	bbs.pku.edu.cn	202.112.7.61
北京清华水木清华	bbs.net.tsinghua.edu.cn	166.111.1.11
北京邮电鸿雁传情	bbs.bupt.edu.cn	202.112.10.39
广州中山逸仙时空	bbs.zsu.edu.cn	202.116.64.2
西安交通大学兵马俑	bbs.xanet.edu.cn	202.112.11.199
东北大学白山黑水	bbs.neu.edu.cn	202.118.0.82
北方交通大学红果园	bbs.njtu.edu.cn	202.112.144.70
武汉华中理工大学	bbs.whnet.edu.cn	202.112.20.132
哈尔滨工业大学	bbs.hit.edu.cn	202.118.228.80
中国科技大学 POWER	bbs.ustc.edu.cn	202.38.64.3
武汉大学	sun200.whnet.edu.cn	202.112.20.4
深圳大学	bbs.szptt.net.cn	202.96.134.135
复旦大学		202.120.224.9
福州大学		202.112.48.34
科学院开心加油	lcc.icm.ac.cn	159.226.250.40
国家智能中心曙光	jet.ncic1.ac.cn	159.226.43.26

MPC3 多媒体与技术



多媒体技术系列谈(一)

八倍速光驱分析

MPC 标准的由来

随着计算机多媒体热潮的涌现，制定一个世界公认的权威性的计算机多媒体标准成了众望所归。在 1991 年，由 MICROSOFT、AT&T 等知名计算机大厂家推出了基于 386CPU 的个人多媒体计算机标准 MPC LEVEL－1，简称"MPC1"，并制定了 MPC(Multimedia Personal Computer，多媒体个人计算机，以下简称"MPC")兼容商标，凡是标有 MPC 标志的个人计算机(以下简称 PC)都可以运行标有 MPC 标志的多媒体软件，至此，以光盘为载体的多媒体软件将可能取代以磁盘为载体的传统软件，成为个人计算机多媒体技术的里程碑。随着硬件技术的不断更新和发展，1993 年，原来参与制定 MPC1 的厂商们组成了"软件出版商协会"(Software Publishers Association)，并推出了基于 486CPU 的 MPC2 标准，使 MPC 的功能在声音和光盘标准上又有了新的突破，并支持了 320×240 的 15 帧(frame)/秒的动态视频播出功能，使 MPC 软件(CD－Title)如雨后春笋般地不断涌现。INTEL 公司成功地推出了 Pentium 之后，软件出版商协会也已经发展到了全世界 1500 家计算机软硬件厂商的规模，并由其所属的"多媒体个人计算机工作组"(Multimedia PC Working Group)推出了基于奔腾 CPU 的 MPC3 标准，它可以支持全屏幕的动态视频画面，并提供了 CD 级的音响输出，使 MPC 迈上了新的台阶。

关于 MPC LEVEL－3

MPC3 相对于前两个标准有了很大的提高，对计算机的硬件要求更加苛刻，使 MPC 成为了当今多媒体计算机的主流。笔者就 MPC3 标准与当前国内计算机市场的结合问题向朋友们作一下简单介绍。MPC1 与 MPC2 标准详见拙文《'96 计算机多媒体面面观》(《大众软件》1996 年增刊)。

MPC3 从六个部分更加详尽地规定了 MPC 的标准。它们是 CD-ROM Drive(光驱)、Sound Card(声卡)、Speakers(音箱)、Graphics(图形显示)、Video(视频显示)、Other hardware(其它基础硬件)。对于 MPC3 这个新标准的六个部分，笔者将详细向大家介绍。

CD－ROM Drive

CD－ROM Drive(以下简称光驱或 CDROM)是六大部分中机械成份最高的部分，它与其它硬件不同处在于它的机械转动、光头移动等的性能直接影响着光驱的质量(其它硬件都是电路比重较大)。而且就目前国内市场看，它是六部分中最活跃，升级换代最频繁，性能不断提高的一部分。所以笔者单独把它提出来结合目前市场流行的光驱为大家介绍一下。

MPC3 中光驱标准是这样规定的：

1.Sustained data transfer rate(资料传输速率)：600kb/Sec

资料传输速率(以下简称速率)，是指光驱在一秒内所能读到的最大数据量。推荐值是不少于 600kb。这是四倍速光驱的性能。

2.Average access time(平均搜寻时间)：250ms

平均搜寻时间(以下简称寻道时间)，是指光头在从上一位置移到目标位置并开始读取数据的最快时间。推荐值是不大于 250ms。

3.CPU loading(CPU 耗用率)：

CPU 耗用率是指光驱在维持某一固定速率时耗用 CPU 时的比率。这和光驱内在电路、缓存及光驱速率和

寻道时间都有直接关系。它根据光驱在不同速率下工作分为:150kb/s,300kb/s,600kb/s。150kb/s 时,一般是用来读取早期的光盘软件或 CD 唱盘时所用,所以在 MPC3 中没有严加规定。而 300kb/s 倍速状态,是目前许多已出版的光盘软件和 MPEG1 标准所要求的速度,较为普遍,所以它对 CPU 的占用率是很重要的,由于 MPC3 是基于奔腾 75 或以上的 CPU 制定的标准(内存 8M,硬盘 540M),所以它对倍速状态时的 CPU 占用率推荐值为 20%以下。600kb/s 四倍速状态,是目前较新、许多软件商正在出版和 MPEG2 新标准所要求的速度,它是今后光驱的主流速度,是非常重要的参数依据。MPC3 的推荐值为 40%以下。

4.CD format compatibilities(光盘格式兼容性):

由于早期的光盘格式没有标准,所以种类繁多,但是它们都占有了一定的市场。所以为了保持并统一它们,MPC3 列入了几乎所有目前流行的光盘格式:CD-AUDIO(CDDA), CD MODE1, CD MODE2 (both forms), mixed mode CDs, CD-ROM, CD-ROM/XA, PHOTOCD, CD-R, VIDEO CD, CD-I。好在目前几乎所有光驱厂商都把兼容以上格式作为首要目标,对不同格式的兼容上无太大差别。以上规格详细内容参见拙文《'96 计算机多媒体面面观》(《大众软件》1996 年增刊)。

由以上规定不难看出,决定光驱内在品质的并不只是我们平时提到的传输速率,它的首要参数是传输速率和寻道时间,而 CPU 耗用率也是一大参考。

光驱的市场

众所周知,在 1996 年底,计算机硬件价格逐渐回升。其实内存、光驱等在年中低落的价格是不合理的,由于 1995 年及 1996 年第一季度的世界总产量供大于求,才出现了空前的低价格,据笔者估计,价格还要回升到 1996 年上半年水准才会稳定。由此带来的问题,四倍速光驱价格不断升高,接近六倍速光驱。而八倍速光驱(以下简称八速光驱)逐渐占有市场,有取代四倍速和六倍速光驱的势头。就象当初单速和三速光驱一样,六速光驱只是昙花一现,可见单数倍光驱只是推出更高一级的双数倍光驱的过渡,这正如奔腾 CPU 中(省略 MHz)60、90、120、150、180 只是 75、100、133、166、200 的过渡一样。

八速光驱

其实,从 MPC3 中可以看出,如果我们有一个好的四速或六速光驱,足以胜任目前的 MPC 光驱所规定的任务。八倍速光驱虽然读取比四速快,但是由于目前的多媒体软件最多也只是按四速来设计,而且 MPC3 中也没有规定,所以八速光驱在运行目前的多媒体软件时不能充分体现它的速度的优越性。但是硬件生产厂商为了迎合将来的需要、为了抢占市场,都过早地推出了这一产品,而且还成为了市场的主流。可是,软件商们却认为四速在目前已足够让他们充分地去展现优美的声音、清晰的动态画面了,所以也没有特意或许是来不及为八速光驱度身定做软件。因此,这种在 PC 市场上非常普遍的软硬脱节的现象再一次在光驱身上体现了出来。这是一对软硬矛盾,软件厂商非常希望在现有的硬件上多多地、广泛地制做出各式各样的软件来满足用户并挣得利润。而硬件呢?当你拥有了一台计算机时,只会想到如何加入合理的软件使其更能充分利用,不会想到再买一台同样的吧?因此,硬件厂商只能靠不断地改进技术,推出升级换代产品来掏用户的腰包。由此,在用户、软件商、硬件商这三者之间形成了一个永不休止的循环,从宏观上讲是推动了人类尖端技术的发展,从微观上讲,就用户而言,总是要追求完美的、最新的、最尖端的,那些经济宽裕的用户永远要把钱不断地投进这个无底洞,换取的是更高的技术享受。可是对于拮据的广大中国消费者来说,只有望而兴叹了。所以,在买一个新产品的同时,我们除了关心它的质量和性能外,更加关心是否能充分发挥它的效力,以对得起我们辛苦的劳作。谈及此,笔者感慨良多,篇幅有限,恕不赘述。

八速光驱性能评测

既然八速光驱早早地来到了市场,并成功地占据了主流位置,我们不得不接受它。可是,这个新鲜事物是否真的名符其实呢?让我们来看一看。目前国内市场上流行的主要八速光驱有七大品牌:它们是维用、太一、松下、索尼、宏基、高士达和三星。任何产品的质量都分为两大部分,外在质量和内在性能,光驱也不例外。它的外在质量主要是外观、噪音、启动速度、识盘速度、外部功能以及驱动程序占内存的大小等,而内在性能就是上文提到的三大要素,速率、寻道时间和 CPU 耗用量。

外在质量

外在质量的外观是比较主观的,是唯美的,而目前八速光驱的制作工艺都较以前有很大的提高,笔者就不在这里加以比较了。噪音是指光驱读盘时的声音大小,大家知道声音源于振动,如果声音大,则说明振动也大,对光盘以及光驱的寿命都会有影响。启动速度主要是指刚开机时引导驱动程序认可光驱的速度,在过去的倍速光驱时代大家会有深刻的体会,有的光驱启动速度慢得

无法忍受，有的则是必须要在光驱中放一张光盘才会加快启动，这主要是和光驱的驱动程序有关，在八速光驱中除了松下传统的稍慢一点以外，其它的都不错哟！识盘速度是指把光盘刚放入光驱时，光驱检测到光盘的开始部分并待命的速度，这对于经常整理或频繁更换光盘的用户来说也是一个重要的参数。驱动程序的字节数直接影响着可用内存的多少，有朋友会说把它们放到 UMB 不就没事了吗？但是高端内存也是有限的，如果它们进入 UMB，那么 MSCDEX 和 SMARTDRV 这些有用的程序放在哪儿呢？MOUSE 放在哪儿呢？即使用 MEMMAKER 也会出现一些如死机等不愿意发生的事情。笔者的经验是把驱动程序本身放在基本内存，而把 MSCDEX 和 SMARTDRV 直接 LOADHIGH 不加参数，计算机会自动把它们放在 UMB 高端的合理位置，这样做可以使程序（尤其是游戏）既有了较大的基本内存，又能较安全地运行。所以笔者在此将这个参数也作为一项辅助参数列出。外部功能方面，由于内置光驱一般只是一个小盒子，在前面板能见到的只有弹出/弹人键，四速中有的还有播放 CD 唱盘的按钮、耳机插孔和音量调节钮，后面板有控制主、从（MASTER/SLAVE）方式的跳线和音频输出接口，为符合 MPC3 的规定，这些在八速光驱中都已成为标准配置，在此就不赘述了。

表 1#　　八速光驱外在质量比较表

名称	型号	产地	驱动程序	驱动字节数	噪音	启动速度	识盘速度
Wearnes(维用)	CDD－820	新加坡	wcd.sys	10965	小	快	中
SONY(索尼)	CDU311	日本	atapi-cd.sys	30272	小	中	快
Panasonic(松下)	CR－583－B	日本	cr-atapi.sys	20524	中	慢	中
SAMSUNG(三星)	SCR－830	韩国	sscdrom.sys	24405	小	快	快
Goldstar(高士达)	GCD－R580B	韩国	gscdrom.sys	29339	大	中	快
Techmedia(太一)	CDD－6801	韩国	timcd.sys	29307	中	中	慢
ACER(宏基)	CD－787E	台湾	acercd.sys	29291	大	快	中

注：上表后三项是相对而言的，即噪音取其中最小者为小，启动速度取其中最快者为快，识盘速度同上。

从表 1 可以看出，单就外部性能而言，可谓各有千秋，其中维用、索尼、三星表现不错，只是索尼的驱动程序较大，不过这不是主要问题。

内在性能

八速光驱之所以吸引人就在于它的八速上，也就是说资料传输速率应该在 1200kb/s 左右。但是前文讲过，速率只是一个方面，寻道时间也是一个与其并肩的重要参数，而 CPU 耗用量是一个能否让 CPU 充分工作的辅助参数。

下面我们以比较普遍的 486 和新潮流的奔腾作为实验环境，来看一下七大光驱的内在性能如何。

实验环境：硬件环境，INTEL 486DX4－100 和 INTEL PENTIUM 133；软件环境，运行在 DOS6.21 下的中文 WINDOWS3.1，MSCDEX 版本为 DOS6.21 下的 2.23 版，测试软件为台湾《非常多媒体天碟》所提供的 CDROM TEST。启动文件如下：

CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=40
FILES=40
STACKS=9,256
DEVICE=驱动程序 /D:CDROM00
```

AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS;C:\WINDOWS
LH C:\DOS\MSCDEX /D:CDROM00
```

实验结果见表 2。

表 2#　　八速光驱在 486/100 下的比较表

参数名称(单位)	维用	高士达	宏基	松下	索尼	三星	太一
数据传输速率(kb/s)	1268	1196.7	1239.6	1192	1197.4	1192.3	1200
平均搜寻时间(ms)	247	196	226	238	194	182	269
600kb/s时CPU耗用率	38.9%	37.3%	50.2%	37.7%	38.1%	40.5%	47.3%
300kb/s时CPU耗用率	19%	18.1%	24.8%	18.4%	19.1%	19.8%	21%
150kb/s时CPU耗用率	13.3%	12.4%	16.6%	12.7%	16.8%	14%	15.9%

注：实验结果与光盘的质量和温度有关系，但可以忽略不计，本实验结果为三次实验的平均数。

从表2可以看出，虽然我们没有用MPC3所需要的奔腾CPU，但是有些光驱已经在486上直接达到了MPC3的标准。从速率来看，达到或超过所谓八倍速(1200kb/s)要求的有维用、宏基和太一，而其它光驱也已非常接近。这个数值早已远远超过了MPC3的规定，这也许就是八速光驱的魅力。但是，从这一项重要参数上八速光驱并没有拉开档次。另一项重要参数就是搜寻时间，高士达、索尼、三星已突破了200ms的大关，除了太一外其余也符合MPC3标准。在CPU耗用率上，300kb/s时除宏基和太一外，均已顺利通过MPC3标准，当然太一也非常接近；600kb/s这个重要参数，维用、高士达、松下、索尼均已在486CPU下直接达到，而无需MPC3所规定的奔腾75以上的CPU，三星也基本提前达到标准。当然，在486上要求光驱达到MPC3标准确有点强人所难，但因为它们是八速光驱，所以笔者也就严格要求它们了一回。

这回我们来看看用奔腾133测试这些光驱。实验结果见表3。

表3# 八速光驱在奔腾133下的比较表

参数名称(单位)	维用	高士达	宏基	松下	索尼	三星	太一
数据传输速率(kb/s)	1267.6	1197.4	1240.4	1192.3	1198.5	1193	1201.8
平均搜寻时间(ms)	248	194	223	236	193	182	274
600kb/s时CPU耗用率	33.5%	30.1%	40.1%	32.8%	33.4%	33.7%	40.1%
300kb/s时CPU耗用率	17%	15%	19.6%	15.4%	17%	15.8%	17.8%
150kb/s时CPU耗用率	11.5%	9.6%	13.4%	10.7%	12.1%	10.8%	13%

从表3可以看出，八速光驱在奔腾上得到了充分发挥。固有性能如传输速率和寻道时间差别不大，除了太一寻道时间不合格外，其余均符合MPC3标准。CPU耗用率在300kb/s时也都进入了20%，而600kb/s时，宏基和太一还是差一点，不过基本上也算是符合。

CPU耗用率和操作系统也存在着直接关系，硬件速率提高了，软件的效率如果提高，就是如虎添翼了。我们来看看在奔腾133上运行多任务的操作系统WINDOWS95的情况。实验结果见表4。

表4# 八速光驱在奔腾133下WINDOWS95中的比较表

参数名称(单位)	维用	高士达	宏基	松下	索尼	三星	太一
数据传输速率(kb/s)	1269.6	1197.4	1241.6	1193.4	1194.1	1192.3	1202.9
平均搜寻时间(ms)	243	193	214	252	191	183	262
600kb/s时CPU耗用率	26.9%	20.8%	22.5%	22.7%	23.4%	23.7%	23.1%
300kb/s时CPU耗用率	13.1%	5.5%	6.1%	7.3%	8.8%	7.6%	8.9%
150kb/s时CPU耗用率	7.4%	1.4%	0.4%	1.5%	3.3%	1.9%	2.8%

从表4可以看出，WINDOWS95真是名符其实的多任务操作系统。不但固有性能——传输速率和寻道时间有微小提高，CPU耗用率更是成倍节省。600KB/s时，都在30%以下，300KB/s时，除维用外都在10%以下。

影响八速光驱内在性能的因素

除了以上提到的MPC3中的资料传输速率、平均搜寻时间、CPU耗用率外，合理的光驱驱动程序和SMARTDRV等软CACHE也影响着光驱的参数。

光驱的驱动程序

每个厂商的光驱都配有自己特有驱动盘，然而这些驱动程序在编制上有水平的差别。不同的驱动程序、不同的版本型号将影响着光驱的性能参数。大家也许知道，由于目前光驱都采用IDE接口或增强IDE接口技术，所以光驱们都存在着一些共性，其中一点就是许多不同种类和不同版本的光驱驱动程序可以互相共用，而国内许多销售商为节省运输包装，光驱驱动程序都是后拷贝的，有的甚至没有驱动盘而用别的驱动盘代替。我们检验这些驱动程序是否能兼容时最直接的方法就是安装好驱动程序后，光驱能正常启动，放入光盘可以正确读出内容。这是最根本的，如果上述功能都达不到，驱动程序根本就不能用。但是，这还不算结束。笔者细心地比较了许多不同光驱、不同版本的驱动，有许多都能正确地被其它的光驱兼容，这就有一个问题，哪一种光驱驱动最好用呢？是否能正确启动、读盘的驱动程序就是好用的驱动程序呢？

衡量驱动程序的好坏有三个因素，一是兼容性，可以兼容更多的光驱；二是提高或不影响光驱的内在性能参数；三是体积小，占用内存少。可惜，笔者由于要照顾许多种不同的光驱，所以到目前为止还找不到一个这样满意的驱动程序。若说勉强有的话，维用的 WCD.SYS 似乎不错，体积只有 10K，性能也不会有太大的影响。只可惜如索尼、松下等光驱偏偏不接受它。笔者试过原来的宏基 625(倍速) 光驱上的驱动程序，名字叫 VIDE-CDD.SYS，该程序只有 9K，而且几乎兼容所有的光驱，大部分光驱的性能也不会有太大的影响(会下降一些)，但是笔者用三星八速光驱试用它时，虽然认盘、读盘都没问题，但是传输速率会从 1100 以上下降到 200 左右。而三星的 SSCDROM.SYS，可提高如太一等光驱的性能参数，可惜占用内存需要 24K，而且有些光驱不太认它。索尼、松下、高士达，这几种光驱对驱动程序都有些挑剔。想来想去，还是循规蹈矩，买八速光驱，就配上它的独有的驱动罢。有兴趣的朋友可以仔细地挑选一下光驱驱动，找出一个最适合自己光驱的驱动程序。当然，用 WINDOWS95 的朋友们就不必为此费心了。

SMARTDRV

现在流行用软 CACHE，如 SMARTDRV 或 SMARTCD，它们可以大幅度地提高光驱在读盘、拷贝时的速度。但是，这些软 CACHE 会对光驱的内在性能参数有较大的影响。以 SMARTDRV 为例，让我们在前文提到的 AUTOEXEC.BAT 中最后一行加入 LH SMARTDRV。在 486 上，实验结果见附表五。

表 5# 　八速光驱在 486/100 下加 SMARTDRV 的比较表

参数名称(单位)	维用	高士达	宏基	松下	索尼	三星	太一
数据传输速率(kb/s)	1172.1	1179.8	967.5	1180.9	1196.7	1118.1	986.2
平均搜寻时间(ms)	254	200	224	246	203	190	282
600kb/s时CPU耗用率	50.8%	51%	63.3%	51%	49%	53.8%	60.6%
300kb/s时CPU耗用率	26.4%	26.3%	33%	26.2%	25.3%	27.9%	29.4%
150kb/s时CPU耗用率	15.9%	15.7%	18.8%	15.4%	49%	16.5%	17.3%

把表 5 与表 2 作一下比较，可以看出，光驱的各性能参数均有所下降。传输速率方面，宏基和太一下降最为严重。而寻道时间，维用也被挤出了 MPC3 标准。至于 CPU 占用率，无论是 600KB/s 还是 300KB/s，没有一种光驱在 486 上是合格的。显而易见，如果 486CPU 分心再对付一个快速缓冲软件的话，对其它设备的管理会大打折扣。但是，这并不表明缓冲软件会降低光驱的读盘效率，在下文笔者将会介绍。在运行大型的多媒体光盘或拥有大量动画和频繁数据交换的光盘时，建议将 SMARTDRV 加上/U，这会提高系统的效率。

下面我们在奔腾 133 上加入 SMARTDRV 测试一下光驱的内在性能。实验结果见表 6。

表 6# 　八速光驱在奔腾 133 下加 SMARTDRV 的比较表

参数名称(单位)	维用	高士达	宏基	松下	索尼	三星	太一
数据传输速率(kb/s)	1267.2	1195.6	1239.6	1190.9	1196.7	1192	1201.4
平均搜寻时间(ms)	254	200	237	244	203	189	285
600kb/s时CPU耗用率	35.7%	34%	43.7%	35.8%	35.4%	38.7%	42.1%
300kb/s时CPU耗用率	18.1%	17.3%	22.1%	18.8%	17.8%	21.4%	19.6%
150kb/s时CPU耗用率	10.4%	34%	12.8%	11.6%	13%	13.9%	11.2%

把表 6 与表 3 比较一下，可以看出，虽然光驱内在性能有所下降，但下降幅度很微小，与表 5 同表 2 的比较而言，简直微不足道，这是否又说明奔腾 CPU 在多任务处理方面胜于 486CPU 呢？

值得一提的一点是，光驱无论在 486 或 586 上，如果加入了缓冲软件，它的认盘能力会受到影响。也就是说，如果有一张有损伤或不太光滑的光盘，没加 SMARTDRV 可以读出来，而加了 SMARTDRV 可能读不出来。如果把这个结论反过来用(因为我们平时总是爱加 SMARTDRV 的)，你的光盘明明在某些光驱或某些时候能读出来，可是最近在你的光驱里读不出来了或有坏道了，尝试把 SMARTDRV 关掉，也许可以挽救它哟。

笔者的结论

做了这么多的实验，总该有个结论吧。这些实验首先的收获是，验证了奔腾 CPU 和 WINDOWS95 的能力，这大概是有目共睹的。

八速光驱的得与失

笔者大胆地说一句，目前八速光驱单就速度而言，并不能给广大用户带来什么真正的好处。首先，由于它高速的电机转动，噪音总比倍速和四速的光驱要大得多，笔者以前也提到过，一张轻而薄的光盘在高速下运转，速度和噪音矛盾是高速光驱的瓶颈。其次，我们可以从光驱的功能人手来分析。对于用户来讲，光驱所作的事情可分为：

1. 从光盘上拷贝、装载软件或游戏

大家都知道 SMARTDRV 和 SMARTCD 的威力，通过内存（CACHE 缓冲区）作为中转，当计算机要访问外设如光驱或硬盘时，先从缓冲区查找有无可用资料，如果有，直接从内存中读人，不必经过外设，这就成数倍甚至几十倍地提高了光驱的读取效率，把原先用于在外设上查找目录、再从目录表中移动光头或磁头查找相应的数据位置再读人的重复性操作时间大大节省。所以我们经常看到当从光盘往硬盘里拷贝时，光驱灯与硬盘灯可以同时亮起，大数据量时拷贝时间缩短到令笔者激动的地步。前文提到过，加人软件缓冲会降低光驱的性能参数，但是这与它在拷贝、装载方面的杰出表现来说，简直无法比较。正是由于此，光驱的传输速率的提高与拷贝时间的缩短是不能成为满意的比例的。笔者用单速光驱（在 SMARTDRV 状态下）拷贝 15M 左右的文件时，用了 1 分 50 秒，而用四速光驱用了 1 分 35 秒，而八速光驱用了 1 分 26 秒，数据量越大，这种差别率越小，由于其硬件的特有优越性，效率还是有一点提高的，但是八速光驱对于文件的拷贝与装载来讲，似乎没有根本意义上的提高。而四速光驱足以胜任这项工作。

2. 运行多媒体光盘软件或游戏

如果运行含有大量图片、文字、动画的光盘多媒体软件或游戏时，八速光驱也看不出太大的优越性。首先，这种大型的 CD－TITLE，绝大部分时间是耗在用户的等待上，而光盘读取的时间比例很小，例如读一幅静止画面或 MIDI 音乐时，光驱一次读入后，操作负担交给了 CPU 和内存，而这时光驱可以休息了。其次，当读取动画时（如 VIDEO FOR WINDOWS 或 QUICK TIME），光驱更不需要太高的转输速率，MPC2 中明确规定只需 300kb/s 的倍速状态就可以完成每秒 15 帧的四分之一屏的播放。而播放 CD 音轨时（CD DA），速率只需单速即可。

3. 看 MPEG 格式的 VCD 等动态视频画面

即使是 MPEG2 和 MPC3 这些先进的标准，也只是把光驱的传输速率定为 600kb/s，就是说四速或六速光驱足以胜任，何必用八速光驱呢？大家注意过，许多原装机所配的光驱总是比市场上散件的出现晚一步，当市场上出现四速时，原装机配的是倍速，当市场上出现六速时，原装机上配的是四速，当市场上八速已占主流时，原装机的主流仍是四速，而六速才慢慢出现。计算机大厂商们对软硬件的分析与了解，总比我们精明吧。

也许朋友们要问，既然八速光驱用不到，为什么还会出现呢？为什么还要介绍它呢？

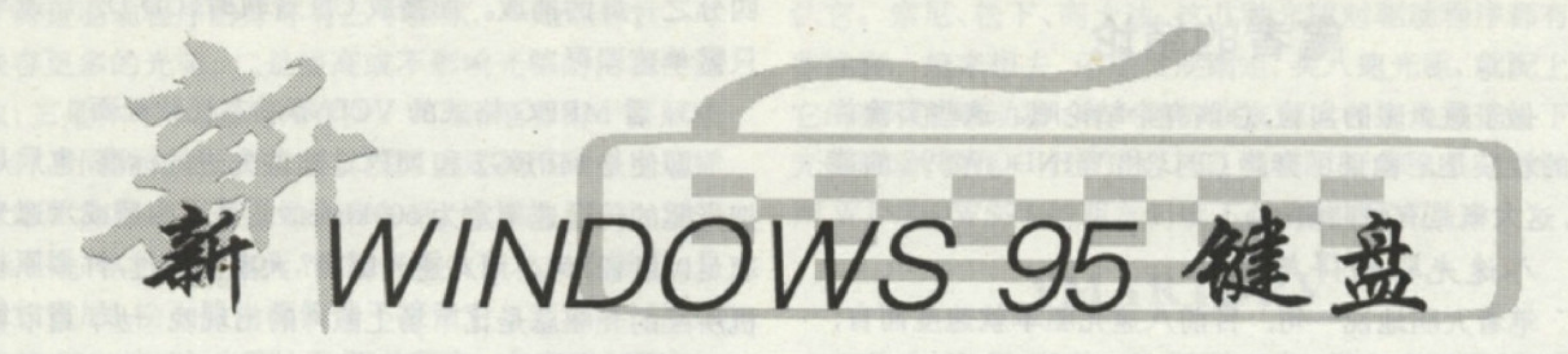
也许生产厂商们意识到了这一点，所以四速光驱和六速光驱的产量在不断地下降，而八速光驱崛起，独占市场鳌头。所以我的答案是，从技术角度讲，如果你目前有一个四速或六速光驱，大可不必再换成八速；从市场及价格角度讲，八速光驱价格在不断下降，而四速和六速不但价格上涨而且还总是缺货，那么我们不选择八速又选择谁呢？这就是技术与市场的矛盾啊。

毕竟，八速光驱有它的优越性，性能确实比四速好一些，如果价格相差不远，而您又没有配光驱的话，那么我们的眼光再放远一点，我们当然有理由去买一个八速光驱。但是，关键还不在此，八速光驱在技术方面有一点适合我国国情才是重要因素。我国目前 486 微机还是最广泛的机种，MPC3 中六部分除其它硬件部分，在 486 上最难实现的就是光驱的寻道时间和在 600kb/s 状态下 CPU 耗用率达到 40% 以下，普通的四倍速光驱都要在 90% 以上。所以，既然有表现好的八速光驱可以在我们的 486 上实现在奔腾上才能实现的 MPC3 标准，我们是去买一个八速光驱，还是把主板、CPU 升级到奔腾再买一个四速或六速光驱呢？答案不言自明。

八速光驱的选择

目前光驱生产厂商们技术已日臻成熟，产品的差别并不大。如果细究起来，从以上实验可以看出，在技术方面光驱各有千秋，而价格方面又是一个重要参考因素，所以如何选择八速光驱完全要依据用户将要在什么样的系统下使用才行。

从价格方面考虑，宏基和太一在目前的零售价是最低的，不过其外在与内在性能与其它光驱相比均有些不足。如果您的机器是奔腾级的，经常运行在 WINDOWS95 状态下的话，那么这种低价格的光驱还是可以考虑的。（下转 32 页）



新WINDOWS 95键盘

武汉 东风

WINDOWS 95 的出现使得你的鼠标变得和键盘一样重要，不过这并不意味着你已经可以将键盘扔出窗外，恰恰相反，整日握着鼠标东奔西跑，指指点点着一扇扇窗口，难免会感到手指酸痛、手腕肿胀。体会到操作者的辛苦，深谋远虑的微软公司伴随着 WINDOWS 95 推出了一种 MICROSOFT NATURAL KEYBOARD(微软自然键盘)，不少公司也推出了与之兼容的这种新型 WINDOWS 95 键盘，或者称其为 104 键增强型键盘。

WINDOWS 95 键盘完全兼容标准的 101 键键盘，从外观上看，WINDOWS 95 键盘比标准的 101 键盘多三个键：两只分别位于空格键两侧的 ALT 与 CTRL 键间的 WINDOWS 键，还有一只是夹在右边 WINDOWS 键和右边 CTRL 键间的 APPLICATION 键（应用键）。如果你拥有这样一只键盘，那么很幸运，施展出灵巧的指法，你可以更快的操作 WINDOWS 95 了。下面给出关于 WINDOWS 键的作用（WIN 代表 WINDOWS 键，+号表示同时按下）：

键盘操作	作用
WIN	打开启动菜单
WIN+E	打开资源管理器
WIN+F	打开寻找窗口
WIN+M	最小化所有任务窗口
WIN+R	打开运行窗口
WIN+F1	打开帮助窗口
WIN+F2	打开寻找窗口(同 WIN+F)
WIN+BREAK	打开系统属性窗口
WIN+SHIFT+M	打开任务条上所有任务的窗口并排列在桌面上
WIN+TAB	循环打开任务条上的窗口

而 APPLICATION 键则有些特殊。它似乎是为了保留着准备将来使用，但现在看来它有时会起到点击鼠标右键的作用，提供有关激活对象特性的信息，常常包括一些你最想得到的选项。比如你已经习惯于用右键点击来格式化你的软盘，那么你会发现用 APPLICATION 键会有着异曲同工之妙。

在 WINDOWS 95 键盘家族中还包括一些 105 键键盘，甚至带触摸盘的键盘，由于国内不多见，就不介绍了。当然这种新增的键只适用于 WINDOWS 95，但如果你对 WINDOWS 95 键盘的特殊键在 WINDOWS 3.X 甚至 DOS 下的编程应用感兴趣，不妨到 INTERNET 地址 ftp.leo.org// pub/ comp/ os/ os2/ drivers/ misc 中获取 WINKEY01.ZIP 以利己用。

(上接 31 页)如果您对噪音要求和速度要求比较苛刻的话，那么还是要选择索尼或三星，索尼是众光驱中价格最贵的，而三星还是价廉物美的。因为所有八倍速光驱的传输速度都大大超出标准，寻道时间就成了最重要的性能参数。比如在运行超大文本的多媒体软件进行文本检索时，寻道时间远远要比传输速度更重要，而三星在这方面是独树一帜的。

喜爱高士达的朋友可以放心地去购买，虽然高士达的噪音美中不足，但是它在其它方面的表现和较低的价格，有理由成为继 542B(四速)光驱后又一骄傲产品。

维用光驱在噪音和转输速率方面总是给人以稳定的感觉，虽然价格较贵，但是寿命可能是众光驱中最长者。

许多朋友偏爱松下产品，就连光驱也不例外。确实，在倍速光驱时代，松下 562B 给人留下了美好的印象。松下八速除了噪音较大外，其它性能也不输他人。

(特别感谢提供本文硬件支持的北京中关村电子世界＃054 的张忠燕小姐)

区分虚拟内存和虚拟磁盘

黑龙江　陈海鹏

虚拟内存和虚拟磁盘这两个名词听起来很类似，实际上却是两个完全不同的概念。虚拟内存是指在硬盘上模拟出一定数量的RAM，以弥补物理内存容量的不足。当应用程序对内存的需求超过物理内存时，虚拟内存管理程序会将暂时没有使用的数据存放到硬盘上的虚拟内存中，空出足够的物理内存供应用程序使用。当需要被交换的数据时，再将另一部分数据转存到硬盘上，将原来的交换数据重新读入物理内存供程序使用。WINDOWS就是使用虚拟内存的典型操作系统，另外，TCPOWER、TURBOEMS、HD2EMS等工具软件可以在DOS下建立大容量的虚拟内存。

虚拟磁盘则跟虚拟内存正好相反，它是将物理内存的一部分模拟成磁盘，使用户可以将数据调入其中，并象使用磁盘一样使用虚拟磁盘。虚拟盘的容量要视物理内存的大小而定，而且如果占用物理内存过多，会使某些需要较大内存容量的软件无法运行。DOS老版本的VDISK.SYS和新版本的RAMDRIVE.SYS都是用来设置虚拟磁盘的。

一个防病毒的DOS系统

陕西　扈克

近期，我的硬盘染上了几种新病毒，KV200虽能查出却无法清除，害得我DEL了不少重要文件。痛惜之余，决心改造一下DOS系统，提高其防毒性。

大多数病毒攻击的首要目标是COMMAND.COM，接下来是COM、EXE文件。因此只要修改可执行文件的扩展名就可以避免病毒的侵害。

首先使用PCTOOLS的F功能在IO.SYS、MSDOS.SYS和COMMAND.COM中查找所有的COM，将其改为000；查找所有的EXE，将其改为001；查找所有的SYS，将其改为002。然后将硬盘上所有的＊.COM文件改为＊.000，所有的＊.EXE文件改为＊.001，所有的＊.SYS文件改为＊.002。大部分病毒如拿它死、秋水、1339/ HD等都不能再将其感染。此时再打开BIOS的病毒报警保护硬盘引导区，基本上就可使病毒防患于未然。

此时有些软件不能正常运行，如WINDOWS、PKLITE等，可作相应修改。

在未修改之前，将COMMAND.COM拷贝一份名为OLDCOM.000的备份，在必须运行COM文件时，先运行它就可使DOS系统恢复到修改前的状态，运行结束键入EXIT则又变为修改后的状态。

这种方法可以对付那些以文件名识别文件属性的愚笨病毒，不过对于那些武装到牙齿的直接读取文件头的病毒，嘿嘿……

消除DOS内部命令

湖北　毛磊

电脑游戏业发展迅速，现在到处都可见到电脑游戏室。长期以来有两大问题困绕着电脑游戏室的老板们：一是电脑病毒；二是怕有些淘气包自认电脑学得好，在硬盘中到处使用DEL命令。

对于前一个问题，只要有好的杀毒软件就没有太大问题。对于第二个问题，虽有很多办法，但都不尽善尽美。将DELTREE.EXE删掉，还有一个内部命令DEL，再用DOSKEY将DEL更名吧，对稍有点电脑知识的人还是没用。能否有一种办法将内部命令彻底删除呢，答案是肯定的，那就是直接修改COMMAND.COM这个文件。

大家知道，DOS启动就要调用COMMAND.COM，而DOS内部命令就存放在COMMAND.COM内，只要用改变DEL在COMMAND.COM中存储格式的办法，就能持久地将其删除，具体做法如下：

首先进入PCTOOLS并选择COMMAND.COM文件，用F键功能在文件中查找DEL字符串，将会找到几处地址，进入最后一个找到的地址，将DEL(大写)改为del(小写)或其它名称(例如AAA)，然后用F5存盘即可。

由于COMMAND.COM会把键人的任何命令转换为大写然后查找内部命令表，所以命令“del”无法运行，如果想用“del”删除文件，DOS会回答“BAD COMMAND OR FILE NAME”。如果改为AAA，则删除文件的命令就变成了AAA。注意，须重新引导系统后方可实现。

运用此种方法还可以将引导时的自动批处理AU-

TOEXEC.BAT 改为其它名字（本人就将自动批处理文件名改为"毛磊.BAT"）具体做法差不多。另外要提醒读者一点的是，修改 COMMAND.COM 前，应先备份到其它目录，以防出错。

游戏修改小技巧

南京　吴狄　　江苏　闵峻

不少玩家都喜欢用 PCTOOLS 来修改游戏的进度文件，不过每次修改都要退出游戏，似乎麻烦了一点。没关系，下面我告诉你三个解决方法。

1．对于在 DOS 下运行且对常规内存要求不严的游戏，可以在进入游戏前键入"PCTOOLS /R××"其中××表示所占内存的大小，以 K 为单位，最小取 64。在游戏中就可以用 ALT+ESC 组合键来激活 PCTOOLS 修改游戏。

2．对于在 WINDOWS 下运行或是对常规内存要求较严的游戏，那么进入 WINDOWS，再在 WINDOWS 下运行游戏，利用 WINDOWS 的多任务功能在游戏中切换回 WINDOWS，再使用 PCTOOLS 就可以修改了，改完后还可以回到游戏中去继续玩。

如果你的机子太"弱"而无法运行 WINDOWS，或游戏只能在 DOS 运行，就无法使用上述方法了。没事，还有一招"超必杀"：游戏前先运行 GW，在游戏中呼出它后使用 DOS SHELL 功能，再在 DOS 状态用 PCTOOLS，用完可以打 EXIT 回到游戏中。

3.WINDOWS 的游戏不能用 FPE 4.X、GW 等工具修改（FPE 5.0 可以），一般只能用 PCTOOLS 修改游戏存盘文件。笔者在长期摸索中发现了另一个方法：在游戏运行时按 ALT+TAB 切换至程序管理器，运行 PCTOOLS 在硬盘中的永久交换文件 386SPART.PAR 中搜索游戏中需修改的数据，进行修改，操作结束后关闭 PCTOOLS，再按 ALT+TAB 切换至游戏中，你就会发现数值已经改变了。

使用 NDD 的注意事项

上海　张知真

NDD(NORTON DISK DOCTOR) 是 NORTON UTILITIES 中的一个重要组成部分，由于它在检修磁盘数据时的强大功能，使得许多电脑爱好者们都对它爱不释手。但是，世界上没有任何一样事物是完美的，NDD 也是如此，本文将着重介绍 NORTON UTILITIES FOR DOS 8.0 版本中 NDD 的主要缺点以及补救方法。

NDD 可谓功能强大，使得 DOS 6.22 的自带程序 SCANDISK 自叹不如。但是，随着 WINDOWS 95 的不断普及，NDD 开始显得力不从心。不久前，笔者的计算机因被人误操作导致了 FAT 表(FILE ALLOCATION TABLE)的损坏。我当时认为问题轻而易举，于是就用了 NDD 来修复(也没保存 UNDO FILE，习惯了)。结果 NDD 检修后显示所有错误已被纠正。可是当我重新进入 WINDOWS 95 时才发现，原来的桌面(DESK TOP)被破坏，自己编的 C 程序也难逃厄运，更惨的是笔者最喜爱的 PHOTOSHOP 3.0.5 更被破坏得一塌糊涂。幸亏文件中的大部分我已备份，才未导致更大的损失。事后，请教了有关方面的专家才得知，NDD 不能修复 WINDOWS 95 使用的 VFAT 式文件分配表，并且极有可能导致更大的错误。为此，笔者总结了两个解决的办法：

1．使用 NORTON UTILITIES FOR 95 是最好的办法，它所带的 NDD 可以在英文 WINDOWS 95 中使用，但无法识别中文文件名，所以不能在中文 WINDOWS 95 中使用。

2．使用 WINDOWS 95 的"磁盘扫描程序"，可以完全纠正 VFAT 格式出现的错误。有时您会发现磁盘的卷标突然变成"Ap"、"Ex"之类的东西，而且无法用 LABEL 修改，这就是长文件名出现错误，可以用"磁盘扫描程序"修复。

快速判断 CD－ROM 的容量

北京　叮叮

拿到一张 CD－ROM 盘，不要被其封面的广告说晕了。比如广告说有 600M 容量，回家一看只有大约 400M。现在我介绍一种快速判别光盘容量的方法：

拿着光盘，在普通光照下将数据面侧向自己，可看到一条螺旋向外扩张的轨道，如在盘中心向外大约 3cm 时轨迹停止了，可判定此盘容量只占 680M 数据容量的 1/3，即大约 200 多 M。没有数据的地方一般十分光滑、发亮。

让鼠标长寿一些

广东　阿伟

随着电脑的普及，鼠标已成为电脑中不可缺少的设备，因为鼠标能使电脑操作显得更加灵活。机械鼠标因为物美价廉更受到大多数用户的拥护。

机械鼠标用过一段时期后，用户都会发现一个问题，就是它的灵敏度大大下降，甚至控制也不象以前那样方便。这时，大多数的用户都以为它坏了而另买一个。其实，这并不是机械鼠标坏了，而是它的信号接触、传导元件不干净所致。此时，用户把鼠标反过来，可以发现有一块可旋转的圆形小板。按板上的旋转方向取下小板，拿出里面的小球。细心的用户会发现里面有几个呈圆柱体的元件，而且有一些黑色的东西沾在元件上。这是由于小球在桌面滚动时把不干净的东西带到了这些元件上，造成鼠标灵敏度、速度下降。

用户可用沾有无水酒精的棉签擦干净这些元件，一边擦一边转动这些元件，尽量擦干净。做完后，将鼠标装好，用一用，你会惊奇的发现鼠标象往时一样灵活、方便了。

盘片不透光就是好盘吗？

黑龙江　陈海鹏

软盘的质量(主要指寿命)在购买时是很难鉴定的，就算是最为劣质廉价的“白盘”，开始的几天或几十天也是不会出问题的，这为我们及时发现劣质软盘带来了极大的困难。我们经常看到有人拿着磁盘外露的部分对着光亮看，他们认为盘片不透光或者透光量极小就是“好盘”，而如果盘片有如“茶色玻璃”则一定不好。这种鉴定方法听来颇有道理，但事实果真如此吗？

首先我们应弄清的是，磁盘质量的好坏主要取决于载体上的磁介质密度的大小。密度越大，软盘的使用寿命相对就越长。许多没有品牌的白盘最多只能用扩容工具软件多格式化一百 K 左右，再多则会报告出现坏道，究其原因主要就是因为磁介质密度较小（这有点象将 360K 的软盘格式化为 1.2M 时会出现许多坏道的情况)。由于磁介质为黑色不透光，因此它对盘片的透光度确实有些影响，但对透光度影响最大的却是它的聚脂载体的厚度。显然，磁盘的质量与载体厚度关系不大，自然也就与透光度联系不大了。正宗 SONY 软盘的透光度较大，与某些白盘无异，但质量远远胜过白盘。软盘“大哥大”3M 的透光度很低，可质量却与 SONY 相差不大。而某些同样不透光的“白盘”不到一个月就已经露了马脚。所以，通过检验盘片透光度的方法来鉴定软盘质量是不可行的。

鉴别磁盘质量对购买软盘至关重要，但目前尚没有一种能快速、直观、准确地检查出磁盘质量的方法或软件。笔者推荐给大家一种比较可行的“软盘硬性格式化法”：如果用户一次欲购买较多片软盘(不只两三片)，可以尝试性地购买一片，然后用 HD-COPY 等工具软件（不要用 DOS 的 FORMAT 命令）对其反复格式化（如果使用 HD-COPY，应将 AUTO VERIFY 开关打开，并关闭快速格式化功能）。实践证明，如果磁盘能经得住 20 遍以上的全盘格式化而毫不出错(HD-COPY 在遇到坏道时会自动进行扩充修复，并以 C 标识，这时虽然磁盘容量未变，也能正常使用，但说明磁盘质量不稳定)，则质量较好，可以考虑大量购买（笔者曾对正宗 SONY 连续格式化 50 遍全部通过）。但如果格式化到十几遍甚至几遍就出现坏道，则绝对不能购买。这样做即便磁盘质量不好，也只花了一片的钱，避免了更大的经济损失，不失是一种比较可靠的软盘质量鉴定方法。当然，用户也应抱着“一分钱一分货”的观点灵活掌握笔者推荐的这种“硬性格式化法”，对名牌磁盘（如 SONY、3M、MAXELL 等)应“严格要求”，而对只有两、三元钱的“白盘”，可以“放松要求”，因为磁盘的售价与质量毕竟还是成正比的。

灰尘对电脑的危害与预防

湖北　马全波

灰尘是空气中浮荡的尘埃，看不见、摸不着、无孔不入。对于由十分精密的电子器件构成并对使用环境有较高要求的电脑来说，灰尘无疑是它的大敌，尤其是对显示器、磁盘驱动器、电路板等元器件。灰尘对电脑系统的危害主要表现在：

1. 损伤磁盘驱动器磁片，划伤磁盘，造成数据、息

的丢失。

2. 使键盘操作失灵，不能使用。

3. 使显示器产生高压打火。

4. 使打印机工作失常。

5. 使线路板触点阻抗变小，产生短路。

6. 交流电接触不良，造成电网电压发生波动。

7. 使主机 CPU 产生错误信息。

在平常工作和生活中，可以采用以下措施来预防灰尘可能带来的危害：

1. 保持机房清洁。经常用吸尘器或干燥的软布去除屋内的灰尘(包括机器外壳)。

2. 每次使用完毕就用键盘罩罩住键盘，并用棉布盖好整台机器(棉布不会产生静电)，最大限度地减少灰尘侵入。

3. 禁止在机房内吸烟，因为吸烟散发的烟尘与焦油会把其它脏物粘附起来，更容易发生污染。

4. 每季度或每半年应对机器进行一次全面维修，清扫内部积尘。可打开机箱盖，用吸尘器（带一个小刷子)小心吸去芯片上的灰，最好把各种插件拔下来，如果没有吸尘器也可用柔软的刷子清扫一遍。

5. 定期用清洗盘清洗软盘驱动器。

6. 有条件的话，每年把显示器送往一级维修站对其内部进行清洁及维护，千万不要自己打开显示器除尘。

谨防电脑综合症

湖北　马金波

随着电脑应用的普及和领域的扩大，操作使用电脑的人越来越多。电脑的广泛应用确实给人们的工作、生活、学习带来了很多方便，但是经常操作电脑的人有时会感到眼睛不适、头痛、头晕、疲乏等，这就是“电脑综合症”的症状。它是如何发生的呢?

电脑操作者一连几个小时盯着屏幕，再加上屏幕闪烁和眼睛距离屏幕又近，长此以往就会导致视力暂时减退，眼睛发胀、发痒、酸疼、流泪，有灼热感，视物模糊和色觉异常，对青少年则更容易使眼睛近视。有时还会导致注意力、记忆力和视觉运动反应能力下降。

机房内的环境污染也是影响健康的因素。主要表现在：一是电脑在使用过程中会使空气中的负离子减少；二是电脑散发出的微波和电磁辐射；三是纸张的植物性纤维粉末；四是光电设备用的化学物质引起的污染。这些都会使人头痛、头晕、失眠、无食欲、全身疲乏，孕妇还可能引起早产或流产。

由于机房环境有差异，人体素质有强弱，工作时间有长短，所以并非每个电脑操作者都会出现“电脑综合症”。在平时的工作和生活中，采用以下措施就可预防或缓解“电脑综合症”引起的不适：

1. 保持机房清洁，定时给机房通风换气，增加机房内的新鲜空气。

2. 每天在显示器前工作不宜超过四个小时，一般工作一小时后最好离开机房到室外休息一刻钟。

3. 经常做眼保健操。

4. 增加体育活动，锻炼身体，增强自身体质。

5. 使用视保屏减少屏幕射线对眼睛的刺激。

MPEG 四项标准

黑龙江　陈海鹏

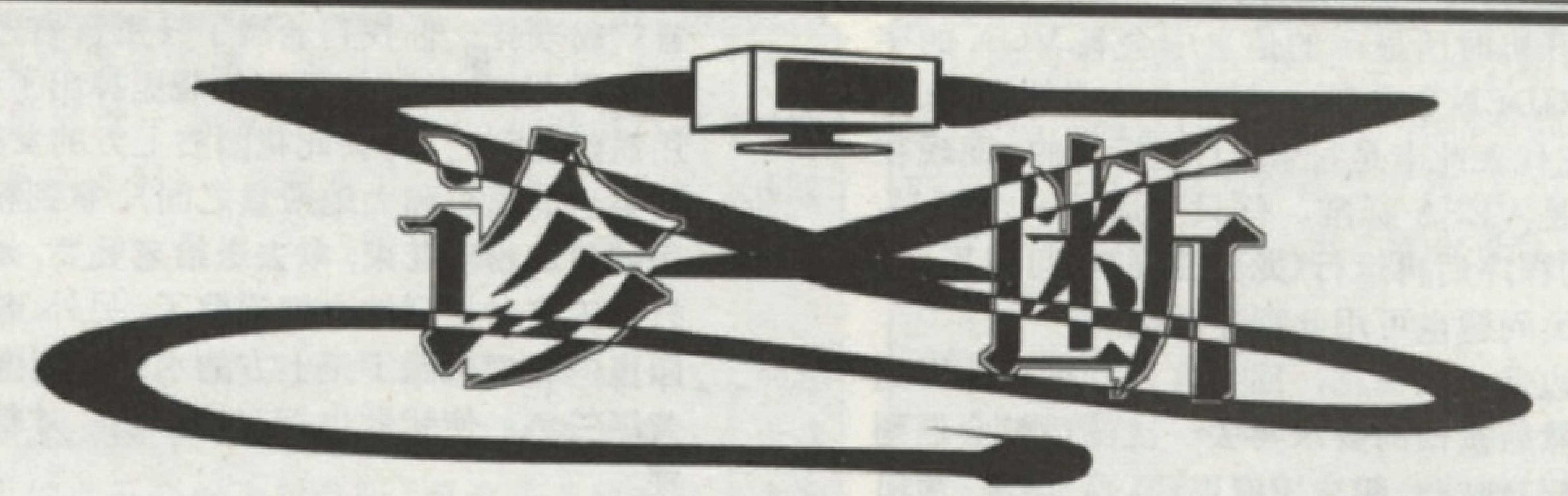
MPEG 是“Moving Picture Experts Group”(动态图像专家组)的缩写，由于 ISO/ IEC1172 压缩编码标准是由动态图像专家小组提出并指定的，MPEG 由此得名。到目前为止，MPEG 共有以下四种标准，其中 MPEG－1 早已实现（VCD 就是该标准的典型产品)，MPEG－2 正在兴起（新一代数字视盘 DVD 就是根据该项标准研制的)，MPEG－3 已被放弃，MPEG－4 尚处于构想和验证阶段。

MPEG－1 是 MPEG 的小画面模式，它针对 SIF 分辨率(即 NTSC 制为 352×240, PAL 制为 352×288)的图像进行压缩，每秒播放 30 帧，具有 CD(激光唱盘)音质。

MPEG－2 是 MPEG 的标准画面模式，基本分辨率为 720×480，每秒播放 30 帧，具有 CD 音质。MPEG－2 允许在一定范围内改变压缩比，以便在画面质量、存储容量和带宽之间做出权衡。MPEG－2 的解码器通常支持 MPEG－1 和 MPEG－2 两种标准。

MPEG－3 的设计目标是高清晰度电视，是 MPEG 的大画面模式，要求具有 1920 ×1080 的分辨率，每秒播放 30 帧，具有 CD 音质。但是，该标准要求传输速率为每秒 20Mbits 到 40Mbits，此时画面有轻度扭曲。由于 MPEG－2 已能适应高清晰度电视的需要，故 MPEG－3 还未出台就被放弃了。

MPEG－4 计划由于正处于验证阶段，因此各项指标还未正式公布。MPEG－4 利用极窄的带宽，利用帧重建的方法来传输影像，它通过语音与图像的合成，利用分数几何、计算机显示和人工智能技术以最少量的数据来建立最为清晰和精确的画面。



问： 1.为何我一运行《大众软件1996年增刊》配套光盘的安装文件INSTALL屏幕就黑了，按任何键都没有反应？

2.《命令与征服》和《超级街头霸王Ⅱ加速版》为何不能运行？《命令与征服》有两张光盘，一张怎么能装下？《魔兽争霸Ⅱ》为何不能存盘？

3.为何我不能在WINDOWS下安装WIN32S？

4.为何我无法运行WINDOWS百宝箱中的文本转换工具？

5.为何我运行BACKDROP黑屏？ 北京 读者

答： 1.这是显示不兼容造成的问题。您的显示卡需有512K以上的显示缓存，且支持标准的VESA显示模式。如果您出现上述问题，可以先安装DRV子目录下的UNIVBE。

2.光盘上的绝大部分游戏都要先拷贝到硬盘上才能运行，包括《命令与征服》和《超级街头霸王Ⅱ加速版》。光盘所给游戏均为试玩版，《命令与征服》也是试玩版，所以才能装下。同样，《魔兽争霸Ⅱ》也由于是试玩版的缘故，所以不能存盘。

3.您要在进入WINDOWS之前先运行DOS的SHARE程序，再进入WINDOWS才能安装WIN32S。

4.在运行文本转换工具之前请先将DRV\VBWIN子目录下所有的文件都拷贝到WINDOWS\SYSTEM下，再运行文本转换工具。

5.运行BACKDROP后黑屏即进入工作状态，可以开始放图了(具体操作请看《增刊》WINDOWS百宝箱)。 北京 李朋

问： 最近，我计算机上的硬盘莫名其妙地"不见了"，开机后提示"RUN SETUP UTILITY Press F1 to RESUME"，我按了一下F1，并按提示插入A盘，之后A、B两个驱动器正常，但无法进入C盘，到底是怎么了，请帮帮我！！！ 山东 张淼

答： 按照你所说的情况看，一种可能是CMOS中硬盘的参数丢失，请在开机后按Del键进入CMOS设置，用自动检测硬盘功能或直接输入硬盘参数，退出时别忘了保存。另一种可能是电源功率不足所致，把其它用电设备的电源拔掉(象软驱)试试，如果成了就请换电源吧。还有可能是多功能卡出错，可用替换法试试。最糟的可能是你的硬盘无法自举，把硬盘摆放在不同位置开机试试(千万不要在开机状态下移动硬盘)，不过这是一种消极的办法，最好还是去维修。 北京 周乐

问： 我的主板上既有30线的内存槽，又有72线的内存槽，不知道这种主板属于何种类型的主板，有何优缺点？ 上海 Tido

答： 这种主板吗，叫做——过渡板。它是在72线内存将起，30线内存逐渐末落时出现的，其优点就是当你从386升级到486时原先的30线内存还可以使用，在当时可以节省不少钱，其缺点是如果30线的内存槽插有内存条，那么第二个72线的内存槽是不能再插内存的，你只能进行取舍。 北京 夏遥

问： 我在玩某个游戏时，键入启动文件后屏幕出现了一句话"Program too big to fit in memory"，然后又回到DOS提示符下，为什么会这样？该如何解决？ 广州 赖科枫

答： 你所键入的启动文件应该是后缀名为EXE的文件，这类文件都有一个文件头，里面记录着此文件的长度等信息，如果文件头遭到破坏，比如记录文件长度的信息变大了，就会出现这种问题。关于如何解决，不太容易，这要看破坏的程度大不大，如果"面目全非"的话，就无能为力了。也有系统遭破坏的情况，需重新启动。 北京 张太

问： 当我运行《龙腾三国》时，当出现"太极工作室"几个字后，屏幕上就出现两排英文，大意是没有装VESA卡。因为我的是VGA显示卡，无法显示画面，我不知道有什么办法可以改变它？

我在玩《射雕英雄传》时，玩到王处一道长被打伤，毒虽然用竹子除去，但那几味药却不知如何找到？

答： 真正意义上的VGA显示卡已经非常少见了，有些

显示卡在开机时所显示的信息中会有 VGA 的字样（象 TRIDENT 系列），但未必此卡就是 VGA 显示卡，它代表此卡是符合 VGA 标准的，而现在的标准就是 VESA 标准。你只要运行一个叫 U-NIVBE 的程序后再运行《龙腾三国》就可以了。以后遇到这类问题也可用此程序试试。

去湖边采一朵梅花，回到客栈同老板会得到一封信，然后按信的要求再去一次湖边就会遇到黄蓉，她会与郭靖一起去王府盗药。　北京　周同

问： 我已订阅贵刊 1997 年全年杂志，如何参加第二届大众软件奖？　大连　刘佩功

答： 把收据（或复印件）寄回杂志社换取第二届大众软件奖纪念券便可。　编辑

问： 在《世纪末商业革命》中，我要发展轻工业，并且开始做衣服，但采棉机把棉花采完后，后面的机器怎么也不动了，我检查过，制作程序没错，不知是为什么？（1996 年第 10 期问诊）　北京　郁菁

答： 若制作流程无误，成品无法生产的原因大致有两个：一是各工序的加工机械级别不一致。只有全部加工机械统一级别时，才能相互配合顺利生产；二是未在工厂周围的相应地区建立起运输塔。这是个关键，只有在建起运输塔后，该地区（地图上用蓝线联接的各个城市）的工厂才能进行运转。

北京　于继恩

问： 《绝地——众神之诅咒》中，开启楼下的三色锁所需的三把钥匙，我已经找到楼上抽屉的钥匙与埋在皇宫外的土堆里的钥匙，那么第三把呢？在树林遮蔽的地方可以用鸡心项链引出一条光线，经过反射照到一个宝石上，完成上述必须 4 个反光物，除了鸡心项链、银盘子外，其它两样在哪呢？还有神殿的符号有何作用？那个和我下棋的精灵又如何对付？（1996 年第 10 期问诊）　武汉　王攀

答： 除土堆、抽屉里的二把钥匙外，注意到浇花老婆婆的话了吗？她抱怨老头子忘记了她的生日，还说她喜欢粉璞花。你找到老园丁（王宫右边的花园下方），并与之交谈，会发现他袋里掉出了半截手帕，用铁丝勾到它，再去此花园右上方的女神像处（在可染色的喷泉和大地殿堂之间），拿到粉璞花。用手帕包成粉璞花束，拿去送给老婆婆，她就会给你打扫王宫时拾到的一把钥匙了。另外，你还需用花园里的花把老园丁正上方的水池分别染成红、紫、黄绿三色，使钥匙也拥有这三色，才能打开三色锁。

你打开大厅门后，会找到《咒语之书》和徽章，回到拿粉璞花的女神像处，把心型项链放在女神手中，读《咒语之书》（把书取出来对着“我”按下鼠标左键），项链就成了受祝福项链，拿它对着大厅里的水晶使用。然后去大地殿堂，会得到水之石。记得皇宫门口的喷泉吗？在池的下方找一下，会得到一枚金币。好了，去水源祭坛吧！把受祝福项链放进左边树洞，银盘、徽章放进右边树洞，再使用金币（象用《咒语之书》一样），光线射入洞口的宝石，树林立即隐去。进去放回水之石，涓涓细流，大地复苏，好好欣赏这生机勃勃的大自然吧！

神殿的符号你现在还用不上，并且不够，在今后的征途中你还会找到八个以上的符号。最后，在神殿摆对它们，古老诅咒将被解开。

你到下棋的精灵前，应先用枯叶盛水，救下小孩的鸟，小孩给你一支破笛子（别忘了捡鸟飞走后留下的羽毛）。找到精灵后，赢了他会替你修好破笛子，从此腾云驾雾，想去哪里就去哪里。另外棋的规则是：在虫子头部的左、右、上三个方向上摆上你拥有的数字，只要大过精灵摆的，虫子就会吃掉你的，同时得到相同的分数。当数字一样时，虫子吃黑色的数字。用鼠标点你拥有的数字和符号，就可以摆数字、变换数字颜色、把正数变负、或挖洞洞。灵活使用这些，把小数字用最快速度丢掉、大数字成一串放在虫子前头、把精灵的大数字变负，当你拥有 50 分并领先后，让虫子困在左右前后都是洞的境地死掉，就胜利了。　杭州　周强

求诊



一 《非洲探险》十分有趣，但当我进入内圈寻宝十余次均空手而归，因此游戏无法结束，请问在内圈到底要干些什么？　杭州　周强

二 《天旋地转》第 7 关的最后有一架隐形飞船，攻击力狂强，往往一进门就稀里糊涂地被干掉了，不知有何破解之法？　浙江　王达定

三 在游戏《雷神之锤》中，打到岩浆中的大怪物时，我用尽所有武器都不能消灭它，应该怎么办？　南京　Blair

四 我在玩《仙剑奇侠传》时，在蛇窟内打败蛇妖夫妻后，发现蛇窟内的一个房间中有许多的宝箱，但我却进不去，不知为什么？　南京　朱洪刚

五 《PSY 幽记》中打败了第九阶的「夜叉」，可不知接下来该怎么做了？另外，在看主角状态时，有黑暗和光明两种力量，请问有什么用？　广州　王冰

每见磁盘与光盘，深知其容量大小之差别（不算120MB的磁盘），配套磁盘好是好，但众多玩家总不能每月只看着这小小一张磁盘过活吧，不如每期改成配套光盘。

北京　向昊(不是何昊)

向昊朋友：

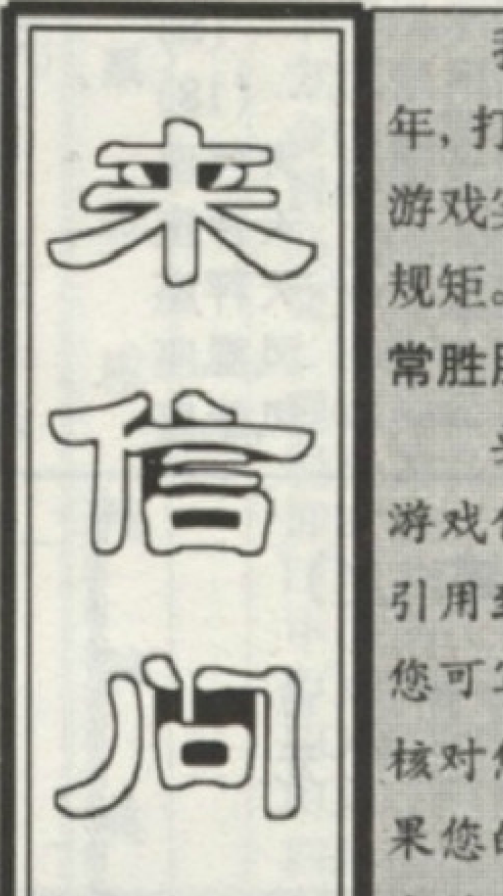
您好，您的建议也是编辑们考虑已久的。这次的增刊配套光盘就是我们的一个尝试，配套光盘正在申请中，但我们也不会放弃磁盘版（毕竟不是所有读者都配了光驱）。

因为学业繁重，使我经常买不到当月的月刊，所以我对《大众软件》的合订本是情有独钟的，但我算了一下96年合订本的价钱至少为72元（按每月月刊合订计算），似乎贵了点，贵社能否将合订本分为半年一本的上下集呢？

黑龙江　王涛

王涛同学：

如您所愿，1996年合订本分为上下两册，上册（1－6月）将在12月中旬发行，零售价为22元，比您的估算稍要便宜些。下册(7－12月)在春节前发行，零售价为25元。



《大众软件》在扩版前的广告约占全书内容的14.4%（以总第11期为例），而在扩版后便占至全书的17.7%（以总第15期为例），也就是说，在原有比例上又增3.3%广告。我不反对广告，但广告不宜太多。

浙江　王川

王川朋友：

首先感谢您对我们刊物的关心和理解，其次，要说明一点的是，本刊并未扩版，还是一本80页的月刊。而中间16个加页是附送的，不计入页码。事实上，自从有了这16个加页，正文中的广告已接近0%。

我是一个资深玩家，纵横游戏天地数年，打遍街坊无敌手，看着晶合实验室品评游戏实在心痒，我强烈要求加入，请问有何规矩。

浙江　常胜

常胜朋友：

要加入晶合很简单的，只要您对上榜游戏作出精辟的评论，并在榜评中累计被引用到5次，您就具备了加入晶合的资格，您可写信给晶合实验室要求加盟，晶合在核对您的资料后会通知您是否被接纳。如果您的文笔足够好，您可能还会成为晶合主笔，从而加入本刊特约作者的行列。

网络已是大势所趋，贵刊应成为宣传网络知识的先锋，能否多刊登一些网络知识的文章，大力宣传INTERNET与BBS。顺便问一下，10期封面图究竟是贵刊在INTERNET上的主页还是……

湖南　何鑫

何鑫朋友：

如您所愿，本刊早已在陆续进行网络知识及网络游戏的介绍，直至上期，网络时代栏目正式开通，汇集应用和娱乐，成为本刊中唯一横跨两大版块的栏目。关于INTERNET，本刊的Web Page正在紧张施工中，MUD站点也已进入测试阶段，即将对INTERNET上的读者朋友们开放；关于BBS，天堂站长River Pan在漫谈完毕后，将向BBS爱好者们传授建站经验。至于10期的封面图，那只是咱们美编在用久了WINDOWS后的一种科学幻想，用各种不同软件的界面拼成了一个Popsoft Magazine的WINDOWS。

我认为贵刊"GAME龙虎榜"栏目的投票后出来的结果并不能代表玩家的想法，我不是怀疑贵刊对选票统计的真实性，而是贵刊这种"幸运读者名单"激励大家来投票的方法不好，这样会使大家失去主见，因为很多人都想成为"幸运读者"所以会对照上一期的"GAME龙虎榜"来写选票，这样就失去了TOP TEN的意义。

江西　林龙海

林龙海朋友：

您的想法很好，在很久很久之前编辑部曾就此事进行过讨论，最后导致TOP TEN发奖及投票规则的全面修订（今年三月）。目前幸运读者是由电脑随机产生，并非是要契合统计结果才予以奖励，可能有些玩友对此还有一点误会，请详细阅读TOP TEN的参加办法，投出您真实的一票。最新消息：本期TOP TEN总投票人数超过4000，故幸运读者按比例上升至40名，这些读者都将获得电子艺界提供的游戏一套。

由于我们这儿没有《大众软件》的代理分部，所以没能买到96年1－9期的《大众软件》，对此，我一直"耿耿于怀"，不知可否到总部邮购（包括配套磁盘）。

汕头　刘煜

刘煜朋友：

大众软件北京读者服务部尚有1995年1、3期，1996年5、6、8－12期部分存书，您可汇款到北京和平门邮局3056信箱购买，配套盘每期都有，不过总1－14磁盘的所有内容均已放在本刊增刊配套光盘上。

大众软件服务快车

市场星云

(本期广告索引)

《大众软件》1996 年合订本(上)

1～6 月合订本胶版印刷即将上市

预定发售期:12 月中旬 零售价:22.00 元

附赠 4 开彩色年历

《大众软件》1996 年合订本(下)

7～12 月合订本胶版印刷即将上市

预定发售期:1 月下旬 零售价:25.00 元

附赠对开彩色张贴画

预订价:23.00 预订截止日期:12 月 30 日

1996 年合订本将一改 1995 年合订本的编排风格,全部栏目重新整合,连载文章修改后合成一篇,部分栏目进行适当调整,以方便读者收藏和查询。

邮费免收

邮购(邮局汇款):

收款人地址:北京和平门邮局 3056 信箱

收款人姓名:大众软件杂志社

邮编:100051

附言:写清您订阅的内容

可在读者服务部邮购的刊物

《大众软件》月刊 1995 年 1、3 期 4.80 元/册

《大众软件》月刊 1996 年 5、6、8-12 期 6.00 元/册

《大众软件》总第 1-17 期配套磁盘 10.00 元/片

《大众软件 1996 年合订本(上)》 22.00 元/册

《大众软件 1996 年合订本(下)》 25.00 元/册

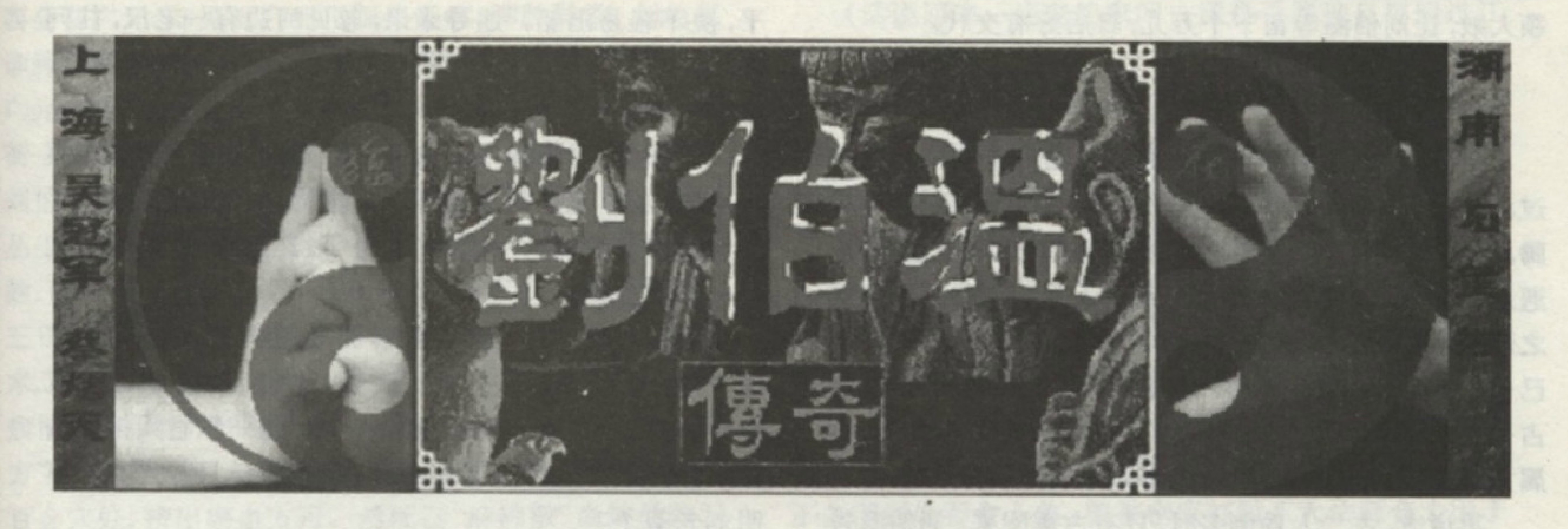
《大众软件 1996 年增刊》 22.00 元/册

《大众软件 1996 年增刊》配套光盘 45.00 元/片

《大众软件》95 合订本(平装、精装本)均已售完,请勿再汇款邮购。

特别注意:

1. 填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免无法投递。
2. 快件投递:月刊、配套磁盘每份加收 6.00 元;增刊、配套光盘每份加收 10.00 元。
   特快专递:月刊、配套磁盘每份加收 15.00 元;增刊、配套光盘每份加收 20.00 元。



话说明朝开国初年，天下方平，民心未稳，北有前元作乱，南有明教残毒，朱元璋寝食难安，意欲扫除余孽，一统天下。遂广设锦衣卫，督察朝野，采集民情，并亲赐“天龙宝剑”给军师刘伯温，令其以退休国师之身份，名为辞官归隐，实乃巡游江南，微服私访，告之曰：“天龙宝剑如朕亲临，遇贪官污吏可先斩后奏，贤能侠士可授予官职”。临行，刘伯温为大明江山卜算几卦，嘱咐几句，遂开始了其颇具传奇色彩的江南巡行。

第一章　遇英雄结伴江南行

且说刘伯温出了大殿，行将远涉江湖。忽掐指一算，恐朝歌日久生变，深为君王安危担忧，欲回殿示警，然守卫森严，答曰：“奉皇上口谕，吾皇休息，任何人不得人内打扰”，只好作罢。步出皇宫，卫士云：“刘国师已归隐，既无官衔，不得人宫”。刘伯温长叹一声：“罢了，多思无益，南巡去也”……



都市真个繁华，烟柳画栋，风帘翠幕，参差十万人家，市列珠玑，户盈罗绮。叫卖声、嘶闹声，菱歌箫鼓，竟比豪奢。刘伯温满城巡行，见人民富足，甚是欣慰。正笑意间，忽有张氏妇女啼曰：“妾夫客死异乡，无银安葬，今愿卖身葬夫，恩公可愿出十两黄金？”刘伯温悯其悲，感其情真，遂赠予50两黄金，嘱其好生安葬亲夫，回乡安顿，张氏拜谢而去。

眼见天色不早，刘伯温投宿客栈。次日方下楼，便闻有客官曰：“林虎乃城中首富林家新过门的姑爷，林家为本城步政使，颇具势力”，另一酒徒曰：“吾与当朝胡丞相沾亲，汝今识我，乃尔福也”。刘伯温正寻思这芸芸众生，无所不有，一壮士慨叹：“吾父毕生研究字义，竟无一知己，今有一绝谜，射中者酬以百金……”，众皆哗然不睬，恰林虎至此，其人不知深浅，欲解此迷，然百思不得其解，加之壮士讥讽之下，黔驴技穷，恼羞成怒，欲强辞加罪于壮士。一清秀和尚出头争辩，林虎理屈，喝令家奴行凶捉拿二人。壮士一身武艺，一招“力劈华山”，唬得林虎等人狼狈逃窜。刘伯温见二位英雄侠义，一心想收此二人为我朝所用，于是上前寒暄，得知壮士名为古震，和尚俗名方泽，互通称谓后相约结伴南巡。

行至城门，守卫曰：“林老爷正在通缉一干人犯，任何人不得出城”。刘伯温暗思，这一干人犯岂不就是二位英雄？急忙折回城中，恰遇昨日欲卖身葬夫的张氏，张氏急曰：“林老爷欲对恩公不利，恩公可速往秘道出城”，并念出一段字谜，暗示出城秘道所在，并赠予“乾卦”一付。刘伯温略作思索，得知秘道入口为一古井，方位面向药铺，进秘道后只需依循“应左而右，应右而左，遇烟则进，遇火则退”便可出城（此处有一分支剧情——当刘伯温结识方、古二人后，继续在酒店留宿三天，出店时会被林老爷带人围住。林老爷认出当朝国师，心下惊惧。刘伯温自陈已告老退休，并规劝林老爷管教其婿。林虎闻听刘伯温已无实权，不由得恶从心生，率人上来行凶。击败林虎后刘伯温亮出天龙宝剑，代天降旨，削去林老爷官职，财产充公，但也因此露了行踪，以后多有仇敌袭击）。

出得城来，一行人赶往南方。登上武当山，过八卦阵，于后山小屋拜会刘伯温之好友张三丰道长。彼此叙旧之余，谈及梅霞山龙脉，刘伯温决定一寻龙脉，于是一行人辞别武当东行。下山不久，便有无数土匪打劫，三人深入匪巢，欲讨回公道。不巧，匪人三位当家不在，小首

领大败，让刘伯温等留下个万儿，日后好有交代。

第二章　梅霞山龙分天地人

出了匪巢，前行不久进入梅霞山区。忽见一野兔奔过，方泽、古震欲前去捉兔充饥，刘伯温见此处龙气升腾，取下“天龙宝剑”交予二人护身。二人追至一空地，正遇地龙灵现，一条虬龙腾空而起，天龙宝剑亦化作金龙之形，双龙交会，龙气击倒方泽。古震跑去救助，不料自己也被击晕。一个时辰后，刘伯温发现二人仍未归来，袖占一卦，得知古、方二人有险，又查出此处山水相交，实属龙虎交汇之地，必暗藏金龙奇穴。

再说方、古二人昏倒多时，只有古震醒来。刘伯温告知古震，方泽撞龙之时为龙气应天灵地气之交，地龙摆尾之时，所受正面龙气多古震十倍不止，唯有一个月内得至寒之物，再以天龙宝剑之至阳正气才能导之以正。且因能惊地龙使之灵动者唯有人龙，故刘伯温推算方泽必是人中龙凤，与大明国运有重大关联，不可不救。当下命古震北往长白山，去寻取传说中的“雪龙珠”，自己留看方泽病情，助其导气以拖延时日。并又卜得一卦，嘱咐古震此行须谨慎小心，凡事三思后行。古震得令，由北方出城，不日到达龙潭县。



第三章　探仙境乾坤一念间

古震一路问去，得知龙潭县历来富足太平，然近日颇多妖孽之气，寻思若非急需救治方兄弟，定要在此查个水落石出。正行间，遇一卖花儿童，年幼丧父，替母卖花挣钱糊口，怜其命苦，买花一束，嘱其速回家去，儿童答曰：“花未卖完，不能回家”，于是尽数买下，问其何处采得，儿童喜笑曰：“今日天晚，我要回家为娘做饭，明日再来此处”。于是歇息一晚，一早起来，儿童至，告知古震县东北有一人间仙境。好奇往之，不慎落人地洞，发现洞内别有天地，真乃仙境也。环视，见太乙真人遗骨，旁有“残缺神功”和“残缺刀”及“坤卦”，操刀习之，果然厉害！掩埋真人遗骨，出洞打听渡江船家。一方姓员外曰：“镇内原有五个船家，因得罪河神，江面艰险，只剩镇北小屋老李一家了”。遂前往询问，一夫人告之，如今不太平，决不轻易出船。遍寻未果，忽见河边有一老汉，往问之，老汉曰：“今日不适，明日方渡，如若今日非要渡江，客官可愿亲自撑船？”是与否，古震一时不知如何回答。

（此时需要玩者作出选择，不同的选择将影响古震今后的经历，玩家可尝试不同的剧情，直到治愈方泽后，剧情才重新回到同一线索上。好了，花开两朵，先表一支——假设古震回答“是”。）

古震心想，救方兄弟要紧，再大的风浪，舍命也要取回“雪龙珠”，于是独自撑船而去。船至江面，忽漏水沉落，古震一招“大鹏展翅”跃上江岸，遇一队官兵挡住去路，道是元兵作乱，关隘已封。古震无奈，只好先回去禀明刘老爷子。

回到县外渡口，遇一红颜李仙柔，二人结伴乘船回县，因渡船被歹人击穿，遂弃船游至江边。古问李如何能回县上，李告曰伐竹为排可回。

回镇后径去客栈，如实禀告老爷子。刘伯温道：“此乃天意，只好去找华佗了”。古震一惊，心中诧异——莫非要去三国？！但见刘伯温招来一纸鹤，纸鹤翩翩，飞人一户人家——竟是李仙柔家，她爹爹病了，正好可同去求神医治疗。刘伯温问道：“你家可有秘道？”李答曰：“有，但从未用过，随我来”。三人进入秘道，刘伯温曰：“此乃仙家‘乾坤洞’，可洞察上下五千年”。洞口遇奇门遁甲神，刘伯温自陈来意。原来刘伯温上应天界紫微星，乃紫微星君转世，诸神都须敬他三分。然奇门遁甲神乃奉玉帝旨镇守于此，光凭交情不动武断不能人洞。刘伯温小试法术取胜，奇门遁甲神回天庭复命，刘伯温口诵法咒，乾坤洞开，今古融汇……日转星移，地换天变，竟然回到了战火纷乱、尸横遍野的三国时代。为防瘟疫，刘伯温令古、李二人服下“补中益气汤”。同时告诫二人不得泄露将来之事，否则颠倒乾坤，人世间必有大祸。

进人新野城中，欲拜访刘备，守卫拒之。古震曰：“大胆，天龙宝剑在此，还不速速闪开！”。守卫大笑：“汝等何人，开此玩笑，吾只听说过曹操有倚天剑，却不曾听说过‘天龙剑’，汝等快快离去！”。

于城中闲逛，遇百姓告曰：“欲见主公，须有贤人推



荐信”，问：“城中谁为贤者”，曰：“城西石广元”。遂往城

西会石广元，却见石广元正闹一怪病，脚肿异常。刘伯温诊脉推断乃是脚气病，用大豆、小豆和牛奶便可医治。石广元病愈，立即手书一信，刘伯温凭此信得见刘备，在县衙一睹刘、关、张及徐庶、周仓、关平、刘封等古人风采。刘伯温提醒刘备需体恤民情——当前新野百姓正疾病丛生，患者死者不计其数，需急召名医华佗前来普救百姓，以安民心。刘备闻言欣然应允，即刻派人去请华佗。三日后，请来神医华佗。刘备因忙于三顾茅庐，分身乏术，故将此事全权交于刘伯温作主。刘伯温乘暇将方泽病情告知华佗，神医听后啧啧称奇，思虑良久，唯有用奇方“麻沸散”将病人麻醉，以刀剖开督脉与足太阳之会即百会穴处，挤出瘀血方可。然配制“麻沸散”尚缺曼陀罗花，一行三人只好出城寻花。忽遇曹仁等三员魏将正在围攻赵云，刘伯温携古震一同加人战团，助子龙击退来敌。赵云指点众人去前方森林寻花。顺道前行，两名山贼挡在道间，击败他们得知前方林中有曼陀罗树，但其中常有龙影，故无人敢入内。三人进人林中，但见一人，竟是卧龙先生诸葛孔明。刘伯温上前与孔明寒暄，孔明见来人谈吐不俗，必是高人奇士，便向刘伯温请教八阵之法。刘伯温道出八阵玄机，二人切磋良久，相谈甚欢。孔明依河洛之数，三日后布成一八阵迷宫，李仙柔、古震依“左进右出，右进左出，出右进左，出左进右”之法走出八阵图，得孔明“马前歌”(全体智力增加)。随后于林北采得曼陀罗花，回见华佗，配成“麻沸散”。李仙柔亦将其父病情告知神医，神医诊断为“尸厥症”，取一剂草药交予李仙柔，令其将药温热敷于病人两胁下，同时以针刺“百会穴”，病可痊愈。之后华佗又与刘伯温谈论医理良久，临别将其钻研多年之绝学《五禽戏》传于古震，并送众人三颗灵药“华佗丹”。至此，三人此行目的已达，遂流转时



空，回到明朝，刘伯温依华佗妙方治愈方泽与李老爹之症。李老爹知刘伯温乃当朝国师，便说出心里话：“龙潭县是安详之地，然数月前一批江湖人物控制此县，并强迫县民到县东小岛上采矿。因怕县民逃走，他们封锁江面，凡坐船出此县者，多没于江中，并假传江中有蛟龙。老夫上次原欲将内情告知古兄弟，但因不知古兄弟底细而作罢”。刘伯温听罢即开始调查此事。

(话说回来，当老船家同古震是否愿独自撑船过江时，假设古震答“否”。)

古震暗想：“吾不谙船术，还是明日渡江吧”，遂扶李老爹回家。结识李老爹之女李仙柔。次日，李仙柔为能医治老父所患重症，也随古震同去长白山采药。

船刚靠岸，便遇一队官兵挡住去路，道是元兵作乱，关隘已封。李仙柔拿出在员外家门前所拾之胡丞相令牌，令官兵退去。两人出关北，行至两山间，不慎跌人一密洞，遇见西藏密宗红教喇嘛。大喇嘛请求古震出手帮忙对付邪龙。原来那邪龙乃是陈友谅化身，只其死后三界不收，恶灵不灭，数年后吸天地灵气，遂成龙形。成形不久便到处吞食人兽，曾被密宗红教八大法师合力困于洞中。然现在八大法师只剩其四，那邪龙又蠢蠢欲动……因古、李二人不是红教中人，闯人长老居地不违教规，故大喇嘛请求二人去寻长老，争取习全密宗九式手印，除去邪龙。二人当即应允，通过三长老层层考验，终于学会九式手印。随即来到邪龙洞中，合力施展手印，制服邪龙，并取得“雪龙珠”。那陈友谅化身之邪龙死前将毕生功力与千年真元传给他三个儿子，看来恶根尚未除尽，将来仍有一场苦战……

二人带着雪龙珠回到龙潭县，与李仙柔分手后古震见刘伯温复命。刘伯温以雪龙珠治愈方泽与李老爹的病症。之后，李老爹将县中怪事告知众人，刘伯温遂带着古震展开调查。

第四章 灭匪巢智破水源案

刘伯温与古震同去见方员外，一语不和，员外欲抓二人为奴，送往小岛，二人正愁无机会登岛一探，于是束手被缚，押往小岛。

在县东岛上，从县民口中得知方员外先前为人不错，但自从改葬其父后，性情大变。且此山基石不稳，常有坍塌。正在此时，山崩复发，多人被埋于矿内，方员外之子大宝、二宝皆掩其中。刘、古二人赶来，方员外哭诉曰：“但求先生救命，吾愿痛改前非，散尽家财，以赎前罪，只望保吾幼子一命！”刘伯温知其本非残暴之人，其所为残暴之事原是受一风水方士之蛊惑，且其暴行已遭天谴，便教他二条解救之法，助其渡过此劫。但观方员外面相吉凶参半，日后福祸如何尚在于平日修为。

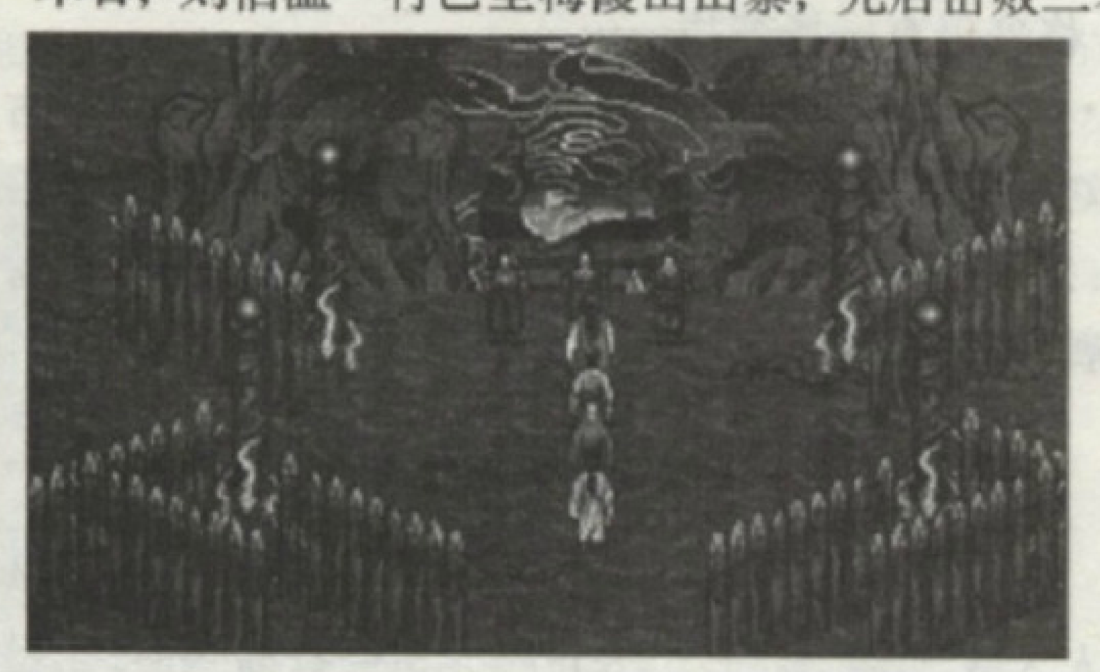
十日后回到方员外家，管家来报，那风水师携三五人又来兴风作浪。于是刘、古二人赶去制止，打败风水师后，得知是胡丞相令人在此采运硝石，已三次运往梅霞山，目的不明。刘伯温饶那方士一命，几人仓皇而去。方员外随后赶来，忽见有蛙群藏身于坟穴，便命下人举火烧其巢穴。刘伯温感叹曰：“方员外于祖坟处杀青蛙一

族，日后子孙虽富贵，但不久必有灭族之祸，此诚天意如此，实不可违也"。

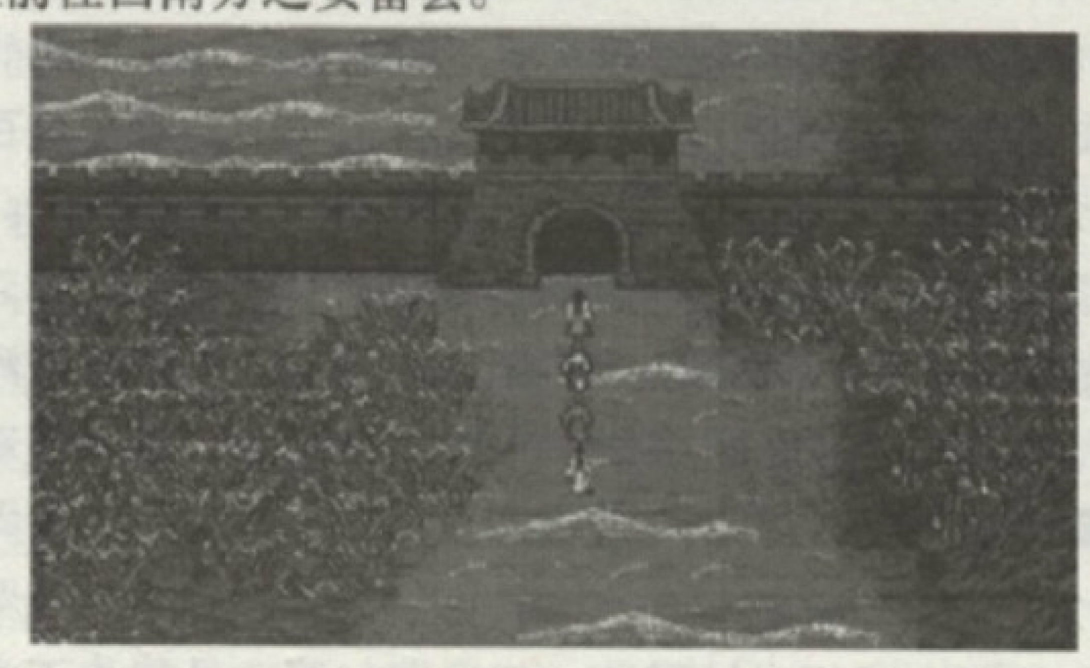
镇上之乱已平，刘伯温返回李老爹家。告之其世代单传、历尽穷苦，皆因祖坟风水不佳之故。于是择日、择时辰于匪巢寨后地龙出没之地为李家点穴改风水。忽然天昏地暗，莫非李家本无此福份或此宝地已有所属？细问李仙柔，方知李家祖姓毛，因避战祸改姓李，遂为其正名，还其本姓。一时天开云散，风声四起，刘伯温卜卦后发现此地另有福人安葬，古震于其墓穴旁寻得"坎卦"、"离卦"。回到镇上，得知小孩家境好转，李老爹也收了义子，众人甚是高兴。次日，刘伯温告辞曰："毛老爹一族，日后必当大富大贵。老夫心愿已了，需追查硝石之下落，便在此告辞。"仙柔姑娘请求同往，刘伯温欣然同意，遂携古、方、毛三年青人离开龙潭县，赶奔梅霞山。

匪巢三位当家青面龙、赤蛟龙、火云龙便是陈友琼三子，现已收到其父邪龙临终前传送的三件法器，回到寨中，杀气腾腾，专等刘伯温一行到来，一来为报挑寨之耻，二来为报父仇。

不日，刘伯温一行已至梅霞山山寨，先后击败二名



首领及五位护法，进入寨内大厅，大战三位寨主。斗法中三名寨主合体化为三头龙，天龙宝剑乃至刚之物，不敌此等阴功。刘伯温为救众人，以奇门遁甲之术渡大家逃难，自己身负重伤，所幸少林僧了空赶到，出手救众人至野外草原。刘伯温推知此龙原是青龙星之元神寄在三位寨主身上所化，属阿修罗界，唯有以灵力打败。了空告诫曰："唯有佛家至阳至圣之'舍利子'，方能克制青龙"。于是一行人在西北风尽，东南风初起时，冒险进入西北方三界塔内，打败人界、修罗界守护，登至最高层，对仙家说明来意。仙家曰："唯能拔下石中剑之有缘人方可得到'舍利子'"。于是由方泽拔去石中剑，得到"舍利子"及一"震卦"。此后众人与了空和尚再会，一同赶往梅霞山山寨。了空本欲排解此番纷争，超渡青龙星元神，怎奈青龙一意要报当年朱元璋一箭之仇，无奈之下了空使出万字大法，古震施展密宗手印，方泽与毛仙柔各持两颗舍利子，刘伯温施奇门遁甲之如来八法联合降服青龙，并得"巽卦"。青龙临死前说道，虽不能亲手取下朱元璋首级，却要诅咒当今太子不得好死。刘伯温忽忆起昨日夜观星象，帝星旺，太子星坠，唯西南方可解太子之厄，遂领众人前往西南方之安富县。



到达安富县，近晚先投宿。次日，闻县民曰本地水源危机。遂晋见知县，得知本县与上游清平县因水源而发争端，已有数人失踪。刘伯温嘱县令出榜安民，自己一行人前往清平县调查。

西行至清平县，于客栈中被疑为外地不良之徒，抓去县衙，被宋知府训斥一番，责令赶出清平县。刘伯温感觉事有蹊跷，便在清平县找寻水源，以期查出真相。从一小妹妹口中得知水源已被知府派人封死，但在县北一水井旁往北三步有一秘密入口。刘伯温依言寻去，从秘密入口走入通道。行至水源入口，却遇两头猛虎。打死大虫后得"兑卦"一付。继续前行，发现水源充足，只是被人改道，流入一山洞，仅剩一小支流流向清平县及安富县。至洞口，方泽与仙柔抢先进山洞，许久未见出来。刘伯温掐指一算，并无大碍。进洞寻找，发现血迹。一路追查，发现又一秘道，正山穷水尽，有锦衣卫拦住去路，杀将过去，欲问出端倪，锦衣卫咬舌自尽。刘伯温暗想："朝野能调动锦衣卫者，屈指可数，主使必不简单"。进一步深入，又有弓弩队挡道。追杀过去，发现引水进洞原是为冷却铸剑锅炉，宋知府竟也在此督造兵器。听宋知府之言方知，原来当朝胡丞相有一"猎龙计划"，妄图颠覆朝廷。刘伯温擎出"天龙宝剑"，杀败宋知府，救出方泽和仙柔。不料一蒙面黑衣人骤然现身，突下毒手，以涂有苗族血虫之飞镖射伤方泽，乘乱救走宋知府。古震忙解开方泽衣服以察伤情，却发觉方泽原是女儿家，本名云若水。刘伯温诊断得知虫毒已被种在任脉上，若蔓延至膻中穴，则必死无疑。

众人立即起身赶往苗族寻求解治，途经安富县，因水源问题已解，安富知县引全县百姓答谢刘伯温，赠厚礼及"艮卦"一付，至此八爻卦到齐，组成八卦镜，卦神显灵，四人功力尽皆大增。

第五章　访苗疆除患定乾坤

一行人返回清平县客栈，见一大婶，曰苗人在西南山境，由于近日大雨淹道，只能从县北山洞过去。

进入苗境，一苗女指点去找族长。族长给一信物，请刘伯温带予隔壁大祭师。大祭师问明原由，道："会此血虫者，唯吾与师兄冷孤傲，因血虫太过毒辣，吾从未用过。师兄贪恋富贵，十年前已离开师门，此等手法必是师兄所为。欲解此毒，须祭坛中之避血丹"。众人从大祭师处取得母牛胎盘，来到祭坛，打败守坛小鬼，得到"避血丹"，交予大祭师。大祭师以避血丹配合蒜头及黑狗血，将云若水体内虫毒除去。



休息一夜，次日辞别诸位苗家兄弟。刚出苗寨，正是冤家路窄，蒙面人横空杀出。原来他便是冷孤傲，亦是奸相胡惟庸一党，为虎作伥，痴望替胡打下江山，作一代开国功臣，可笑一枕黄粱未醒，便梦断天龙剑下。

除此大患，刘伯温思量："胡丞相在外诛杀吾等，恐对皇上不利，且太子星坠，宜速回宫"。遂领众人急回朝歌，参见圣上，知太子病故，太医被杀。正欲道出"猎龙计划"阴谋之详情，朱元璋笑曰："朕早已洞察一切，此计划正是朕所督导。朕已在胡惟庸府内安插眼线，此计划实施之日便是乱党丧命之时"，闻此言刘伯温才放下心来，遂又向皇上引荐古震等人。

几位侠士叩见皇上。朱无璋发现云若水颇像当初战乱时失散的妻子，又见她拿出其母所留玉佩，方知云若水竟是自己失散多年的女儿，此刻父女终于团圆。

隔日，皇上封云若水为红云公主，并收毛仙柔为义女，封紫云公主，封古震御前四品带刀侍卫，封毛仙柔父亲为龙潭县知府。

刘伯温经一路细察，早已洞悉郎情女意，遂奏请皇上恩准，赐古震为驸马，与红云公主、紫云公主择日完婚，皇上欣然应允。刘伯温见天下已定，宇内祥和，意欲功成身退。朱元璋见其去意甚坚，不便强留，遂准予刘伯温次年告老还乡。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：71 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

（上接49页）到比武会场，一起除掉这个老奸巨滑、老谋深算的阴险小人。

……几年以后，小鱼儿追逐着调皮捣蛋的儿子到处跑……

后记

此游戏的优点在本篇开始都已讲过了，最后笔者想再谈一点本游戏的缺憾之处。

游戏是根据电影改编的，和原著有很大区别，玩过之后总让人有些遗憾，觉得没能体现原著的精髓。大概是原著情节比较松散，不大好编排，所以才取材于电影。游戏中小鱼儿的头像取自港星刘德华，看了让人觉得比较不是味，或许是台湾省的追星族比较多？

游戏模仿"仙剑"的成分较大，从人物造型到武功招式，连宝箱都很相象，如此照猫画虎，笔者不敢妄断是否会招来玩家们的反感。

游戏中结合了许多过场动画，也许是由于欢乐盒初次尝试作RPG，水平确实有待提高。况且游戏质量的高低在于游戏本身的情节、架构、美工及内涵的好坏，并不是靠一大堆模模糊糊的电影剪辑就能博得玩家们的好评，不可本末倒置。

总的来说，《绝代双骄》还算是近期中文RPG中较不错的，虽然对"仙剑"的模仿成分较大，但也不是没有自己的特色。无论如何，欢乐盒的这一步尝试是值得赞许的，希望它的下一部中文RPG大作《天龙八部》能以更高的水准呈献给广大玩家。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：70 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★		



《绝代双骄》是武侠小说家古龙先生的名作，其故事情节相信大家早已知晓，本游戏便是从这部小说中演绎而来。游戏中的主角自然是江小鱼和花无缺，同时李大嘴、屠娇娇、移花宫主、燕南天等人物在游戏中也有举足轻重的作用。与以往的角色扮演游戏不同，本游戏的最大特点是摆脱了传统 RPG 类游戏烦人的迷宫，取而代之的是用一个相似的场景，稍加变化组成不同的地点，使你在游戏当中始终胸有成竹。再就是主角的升级不再是时间与耐心的问题，所有敌人全部都看得见，而且一动不动地站在原地。如果你想升级，只要去碰一碰他，而且完成某些事情以后会得到升十级的奖励。不一样的多线式剧情发展，随心所欲的行动，多样化任意组合的伙伴(当然要有足够多的人)，使得游戏的结局往往出人意料。游戏结尾还设有事件完成度来检查你完成游戏的百分率，要想达到百分之百几乎是不可能的，除非你篡改游戏(个人愚见)。另外在每一家武器店内都有游戏中所有道具，只是每次所卖道具的列表不同而已，令你省去了经常查看道具的时间。大量的宝箱令你的钱袋总是十分充裕，可以让你捡个不亦乐乎。在不同地点完成的事件可能会对其他地方发生的事件有很大影响，使游戏的耐玩度大大加强，应该说在这一点上欢乐盒公司的构思还是值得赞许的。

正因为本游戏的多线式剧情发展，使得攻略写起来有一定难度。但主要游戏脉络概括起来有以下几种：

1. 从恶人谷出来直接到武林城，出东门骗过花无缺后，再进武林城参加西门外的比武大会，这样就不能再往欢乐城方向去了，因为打败武林城门前的江玉郎后游戏就结束了。自然事件的完成度不高。

2. 从恶人谷出来先不去武林城参加比武大会，而是右转到天山派和点苍派一游，一路行侠仗义。回来以后，再到武林城。因为路上解救了龙若云，就可以到欢乐城。否则门卫不让进。当二次回到武林城参加比武大会时，小鱼儿的选择再次使游戏进程产生变化——其一，如果救走移花宫主，游戏结尾皆大欢喜，父母和好，又泡到了老婆，但是事件完成度不高——因为路不通，从而学不到天山派和点苍派的武功，寻到超强武器的美事也泡汤了，就连去欢乐城也因被哄出来而悟不到新式武功了；其二，如果救走铁心兰，上述所有困惑都可以得到解决，事件完成度自然会很高。

3. 其他还有一些小分支，大都可以归到上面两类。

下面的游戏攻略是按照上面 2 中所述线路进行的，由于笔者才疏学浅，智力有限，难免有玩得不对或没完成的隐藏事件，请各位玩友见谅。



序

话说江湖传言，武林前辈天地双尊每隔十八年在武林出现一次，挑选武功、品德具高者授予“赏善罚恶令”，并传授寒玉功，令其在十八年内主持正义，赏善罚恶。十八年前，华东水灾，朝廷拨款七百万两，扬州盐商捐款一千四百万两救灾。巨款交由八十四家镖局免费联保。为防万一，同时出资二十万两，请十大恶人护镖。没成想，十大恶人中的陇外双魔见财起意，在猛虎谷毒昏其他恶人，杀害了护镖官兵和镖师，劫走镖银。这起大案引得天

地双尊重现江湖，授予移花宫主赏善罚恶令，追查元凶。陇外双魔作案后，远走他乡，罪名自然栽到十大恶人身上。移花宫主驾临恶人谷兴师问罪。关键时刻，大侠燕南天赶来（他是移花宫主的丈夫），想化解双方误会，但移花宫主固执己见，导致夫妻失和，刀兵相见。最后燕南天以雷霆刀法险胜移花宫主，自己也被宫主的寒玉功重伤成废人。为报答燕南天相救之恩并报复移花宫主，恶人们打算把燕南天的儿子小鱼儿抚养成人。移花宫主败回移花宫后，也万中选一，物色了一名女传人。

十八年后，小鱼儿在恶人谷长大成人……

恶人谷

小鱼儿从床上起来，闲极无聊，从房间的书柜里取得吃饭的家伙——假手（在战斗中真气消耗过巨时可以使用骗术）。刚要出门，谷内一人来报信说谷口有人闹事。小鱼儿急忙来到谷口，打退来人。又和谷口之人东拉西扯一阵，忽有人来报说嘴爸（李大嘴）和娇妈（屠娇娇）找他。小鱼儿来到大树下，大家商议参加武林城的赏善



罚恶令争霸比赛，又是一番贫嘴后，决定小鱼儿和嘴爸、娇妈一起去。临行前，小鱼儿向各位前辈每人讨到一招武功——在钟三、钟四处习得凝神聚元，用于战斗中当回气不及，真气消耗巨大以致战斗力全失时，可将体力转成真气；在铁战处学得金刚战气，可借本身的真气提升战斗力；再向萧咪咪讨得护体真气入门式，在战斗中可增加防御力；到白开心处贫嘴一番得到骗行天下第二式——偷天换日，可在战斗中当真气消耗巨大以致战斗力全失时使用，能从敌人身上偷到银两；绕过阎王医门前的石头阵，阎王医也给小鱼儿一样物品；再将恶人谷中的所有宝箱搜上一遍，最后到谷后与药缸里的燕南天告别。当路过后山瀑布时小鱼儿找到了雷霆刀谱，但想起恶人谷口的老人曾说，谷口插在花岗石上的雷霆刀无人可以拔下来，于是前去一试，果然纹丝不动。

天山之旅

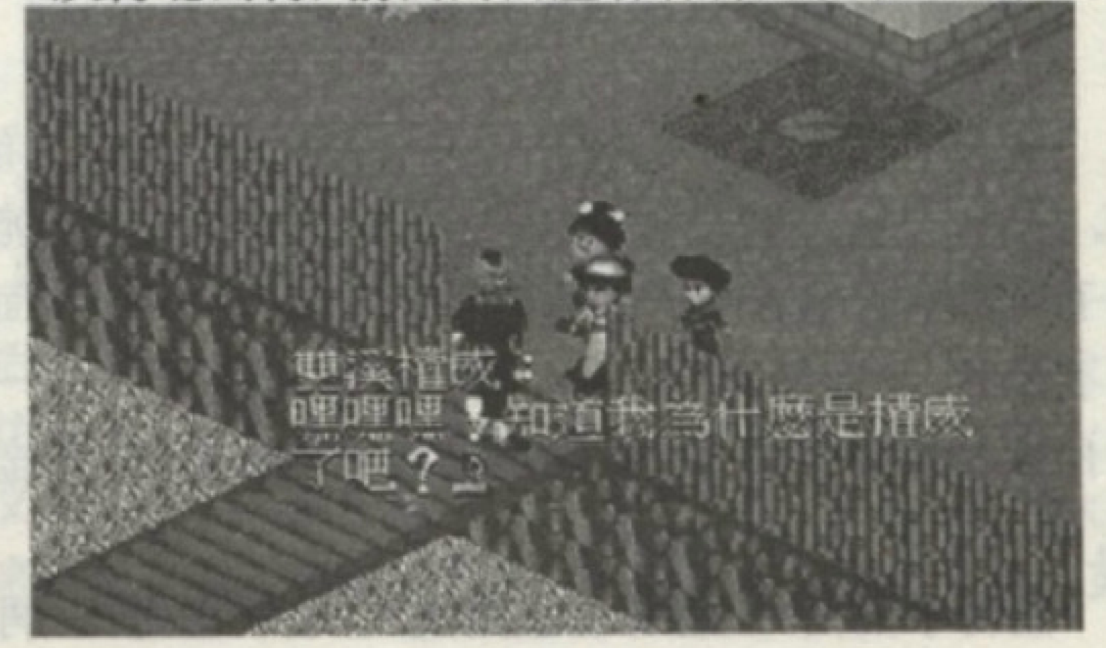
在谷口小鱼儿和嘴爸娇妈商量好，二老去弄武林帖，小鱼儿闲逛一逛，三后天在武林城门口相见。小鱼儿往武林城方向走去，不料半路上在一处树林里遭到伏击，被女山贼捉到山上，正巧移花宫少主花无缺前来灭山，杀了女山贼。小鱼儿趁乱藏身地穴中，因窥到花无缺的真面目而一见钟情。

离开匪巢后到前面树林中找到不少宝物，而后小鱼儿顺原路返回。从东边（右下角）的小路往天山方向走，嘴爸、娇妈也从后面赶来要一同前往。从森林左上角进入，森林中有许多在道具店买不到的物品和武器，有的攻击力、防御力很强，有的则可以卖个好价钱。从右下角走出，来到凌霄城，城中酒店有个流氓骚扰善良百姓，小鱼儿和他文斗（斗嘴）一番后又武斗，三下五除二便降伏了他。

在城中找人聊聊天可得知一些重要事情和特殊地点。如从城北门出城可到天山派，从东门出城可到点苍派；武林中有“五城一宫一谷”，分别是欢乐城、武林城、洛水城、凌霄城、碧山城、移花宫、恶人谷。

出北城门，从森林左下角进入，右上角走出，来到九华村。从村民口中了解到村中有一古井，每年太过干旱时就有怪物出现，村里为此人心慌慌。据说十八年前曾有雷大侠制服过这个怪物，但现在雷大侠已经年老，身手大不如前，无法再解救村子了。又从一村民的口中得知雷大侠的儿子和村长的女儿相爱，但村长放话说只有除了妖怪，才能娶他的女儿。于是找到村长家，了解到事情的始末，再找到雷大侠请教古井中怪物的弱点，得知那怪物其实是只赤血蟾，弱点在脖子。小鱼儿抖擞精神，费了九牛二虎之力终于干掉了那只大蛤蟆，回村长处领取奖金 1000 两，同时也成全了雷大侠之子和村长女儿的好事。

从村北出村，前面的两座森林都是从右下角走出。



再经过谷地从右下角走出，来到双溪村。此地村民都害怕村中的“双溪权威”，只因这家伙与山贼勾结，才得以横行乡里，“权威”还把朝廷拨发的赈灾款私吞了。小鱼儿找到“权威”，灭了他的嚣张气焰，并得银2000两。但当走到南方木桥前时，被“权威”和他的山贼帮手拦住去路，是投降还是反抗？如果投降，山贼会被小鱼儿的某种行为所感动，把“权威”捉起来杀掉，并从村代表处得到万年雪莲；如果选择反抗，就要看你的武功级别了。

出了双溪村，从前面森林右上角进入，右下角走出，来到天山派。有人说天山派的武功天下无敌，但也有人说在这里没什么发展前途，打算走人，而掌门在门徒心中的威望也不是很高。从小莲口中得知她还是依然深爱着天山掌门武天装。在南门前小鱼儿遇到了武天装，说教了他一通，他被小莲的深情感动，为了表示感谢，给了小鱼儿绝岭之钥。

接下来的两座森林都是从左上角进入，右下角走出。来到碧山城，这里的贪官与匪人勾结，压榨百姓，叫城中百姓有苦难言。既然叫小鱼儿碰上了，焉有不管之理？教训过贪官后竟意外地得到了万年雪莲和提升十个等级的奖励。

听城里人说，城北门外的森林里有条大毒蛇盘踞，小鱼儿立刻赶去查看。果然碰上那条大长虫，杀死它后从其身下找到一柄短剑，这便是多年前一代奇侠所持双剑之一——郎情剑，剑尖而短，质地精纯，如能配上妾意剑及郎情妾意剑法，则威力更胜寒玉功。

回到城里，从西边城门出去，到达绝岭脚下。听城中人说，绝岭是养老隐居的好地方。在绝岭断桥西边有条看不见的小路可通岭顶（但是如果小鱼儿身边有女伴，可借助绝岭之钥的力量直接通过断桥）。在岭顶小鱼儿见到了百晓生，“……真正的傲世绝学不是学来的，而是自己悟到的……”。如果小鱼儿身边有女伴，可以悟到雷霆刀法第四式。倘若只有小鱼儿和嘴爸娇妈三人，就无需上绝岭了，返回凌霄城。

点苍之行

从凌霄城东门出城，从森林左上角进入，右上角走出，进稻安村。在村子北方有一间门前挂着三个灯笼的房子，房子主人的孩子走丢了，小鱼儿在村子的南面找到了小孩，领他回来，主人为表示感激，把家传之宝——贯日神剑赠给了小鱼儿。此剑剑尖小而剑身宽，黄金吞口，玄铁护手，攻击力极高。

出村子南门，从森林右上角进入，右下角走出，再经谷底来到点苍派。小鱼儿在城北森林中发现一条双头巨蛇，解决它后得到妾意剑。从点苍的东门出来，穿过两座森林（都是从左上角进入，右下角走出），到达洛水城。从城中人口中得知，前一阵子有个女飞贼偷了城主姚天霸的家传之宝——神农医经，而又有一位女侠来城中看望她青梅竹马的男朋友时，反被诬为盗宝之贼，女侠为证明其清白，未作反抗而被捕入狱。小鱼儿听到此事颇感愤愤不平。来到城北花园，无意中听到城主儿子姚寿和他的女友梅天良（没天良？）的谈话，知道了事情的始末缘由——原来是梅天良偷了医经并栽脏给女侠龙若云，姚寿借机夺取了龙若云的宝剑。更为恶毒的是，他们还要加害龙若云，对这种薄情寡意的负心“狼”，小鱼儿自然不能轻易放过他。于是找到姚寿和梅天良的房间（武器店前面的房子），在床上枕头下果然发现了医经。贪心又弱智的李大嘴想要拿走，结果被小鱼儿骂了回去。

小鱼儿径直来到城主家，吓住门口的蓝衣守卫，见到城主姚天霸，说明一切，又找到了医经。最终城主父子俩表演了一场苦肉计，释放了龙若云。龙姑娘好象看上了小鱼儿，把自己心爱的寒月圣剑送给了他，并邀请小鱼儿有空到欢乐城做客。

此事一过，小鱼儿心里痛快了不少，从城内逛到城外，在城北森林中碰上一只巨蜈蚣（记得宰它之前一定要存盘），杀死它后得到一把烈阳皇刀（此刀攻击力在游戏中最高，但如果小鱼儿身边没有女伴，则只好放弃）。



出城东门是大明湖，据百姓说这是大侠燕南天和移花宫主定情的地方，果然是风景如画。但如今湖上有蛟龙盘踞，小鱼儿仗着手中的神兵利器，经过一场天昏地暗的大战，终于完成了“勇者斗恶龙”的伟绩，除掉了蛟龙。随后见到一位神僧，听他说教一番（如果此时小鱼儿身边有女伴相陪，可以悟出郎情妾意剑法第二式），而后返回凌霄城，赶奔武林城参加比武大会。

欢乐城

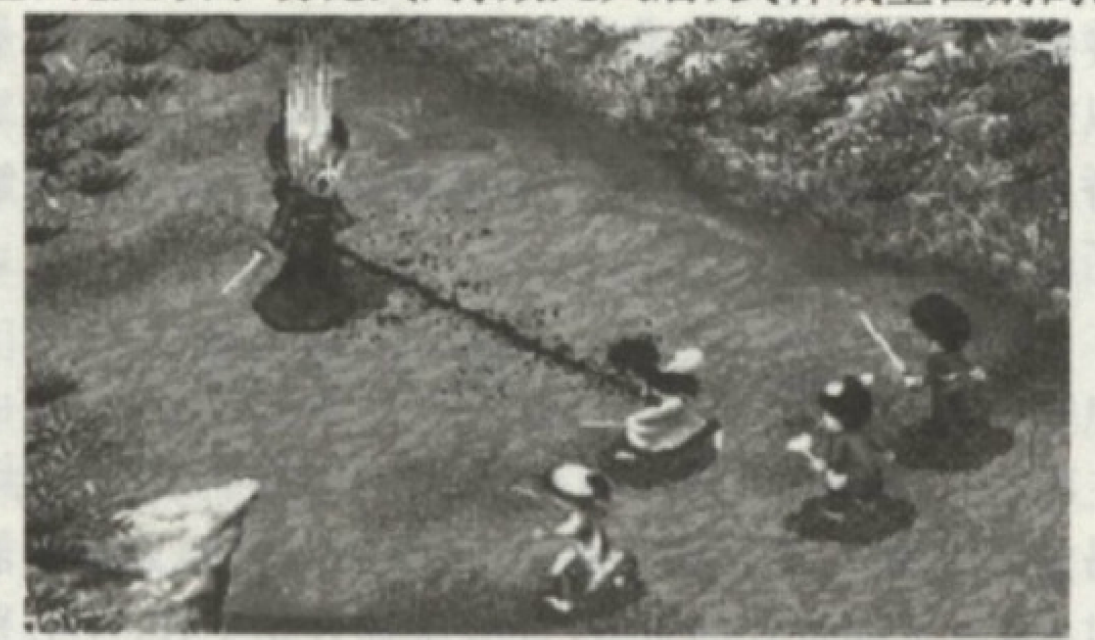
来到武林城前，有个臭小子上来套磁，被小鱼儿臭一顿。用武林帖进到城里，大会还没开始，于是出东门逛。不料正遇上小鱼儿朝思暮想的花无缺，小鱼儿在爸妈的诡计协助下“泡”上了她。搞定后小鱼儿在山村和花无缺告别。

大会依然没有开始，小鱼儿想起龙若云姑娘的邀请，便打算借此空闲去欢乐城一趟。出村南行，从森林右上角进入，在右下角的地方有一条隐藏的小路。穿过小路来到移花宫。经过移花宫，从森林左上角进入，右下角走出，便来到欢乐城门前。龙姑娘正在城门前眼巴巴地等着小鱼儿。进到城里，见到城主，城主请求小鱼儿把武林城的铁心兰姑娘请来，他怀疑铁姑娘是自己的亲生女儿。于是小鱼儿再次回到武林城，比武大会已经开始了。



比武大会

出武林城西门来到比武会场(之前最好存盘)，比武场上旌旗飞扬，人头攒动，各方豪杰汇集于此，争夺武林霸主。花无缺下场比武，打败几人后，武林城主江别鹤出



场，使诡计击倒花无缺。移花宫主抢出救援，江别鹤此际道出小鱼儿就是燕南天和移花宫主之子的隐情，引得移花宫主心神大乱。江别鹤和其子江玉郎趁机突施暗算，移花宫主中毒发疯，生命危在旦夕，铁心兰姑娘上前舍身相救，结果也被打伤。现在小鱼儿面临这样重大的选择——是救下自己的亲生母亲移花宫主江怜月呢？还是救下舍己救人的铁心兰呢？

结局一

小鱼儿救下了自己的亲生母亲，尽管她没能尽到一个母亲应有的职责。回到恶人谷中，黄山双隐说欢乐城主有一株千年灵芝，再配上他们的独门秘方就可以救活移花宫主。小鱼儿再次厚着脸皮来到欢乐城见到城主，



说明来意。城主抱怨小鱼儿不救他女儿铁心兰，幸亏他让龙姑娘去了一趟武林城，及时救下铁心兰。不过铁姑娘还是原谅了小鱼儿，与小鱼儿合演了一出戏，城主看到这里，也只好拿出了千年灵芝，然后将小鱼儿哄出了欢乐城。回到恶人谷，双隐救活了移花宫主，移花宫主又救活了在药缸里泡了十八年的燕南天。花无缺的毒也解了，看来分离了十八年的亲情又回到了小鱼儿的身边。(因为有正经事要做，所以凌霄城的方向不能去了)大家再次来到武林城，击败江玉郎，不料被他老奸巨滑的父亲江别鹤救走了。大伙再次追到比武会场，一起除掉了这大奸大恶的江别鹤。

结局二

小鱼儿救下了铁心兰姑娘。回到恶人谷后，小鱼儿对她说明欢乐城主的意思，带她来到欢乐城(途中凌霄城的方向不让去了)。父女认亲以后，龙姑娘和铁姑娘一起加入队伍。在欢乐城东门外有一处瀑布，当三人走到瀑布下歇息时，小鱼儿悟出了郎情妾意剑法的第三式，



而后大家再回恶人谷休息。为了打败江氏父子，小鱼儿再访点苍、天山派，学武功、取宝刀(不过已经没有太大意义了，但可以提升事件完成度)。归来后，大家再次整装来到武林城，打败江玉郎，并追踪江别鹤(下转 45 页)



本游戏是PULSE公司今年初推出的一款解谜类游戏，在WINDOWS平台上运行，其画面制作得非常精美，采用了大量实地显微摄影，并制成3D图片，一只蟑螂在图片上爬，玩者可清楚的感觉到凸凹起伏，立体感极强。游戏还摄制了大量的真人录象，玩游戏的过程，就象在看一部电影，很有真实感。更值得一提的是，游戏中的背景音乐是由世界著名乐队ROLLING STONE（滚石）制作的，其效果可想而知。

该游戏讲述了一对失散多年的父子在其亡妻灵魂的魔法帮助下重逢的故事。虽说是解谜类游戏，但其情节也是非常曲折、感人的。在解谜过程中，不仅使玩者增长了智力，而且使人感受到亲情的可贵。

序

一个大雨滂沱的夜晚，一辆卡车疾速奔驰在旧金山市的一座大桥上。在粗壮的桥墩旁边，有个小小的闪着幽暗灯光的酒吧——爱迪尔酒吧。店老板爱迪尔是个嗜酒成性的古怪老头，他无妻无子，过着独身生活。亨利是位研究昆虫的科学家，住在酒吧的一间小屋里，曾经穷困潦倒，欠了房东爱迪尔好几个月的房租，但他现在已经拥有了一大笔科研奖金，正在收拾行李准备明天一大早乘飞机远离这座令他厌恶的城市，去享受富翁的生活。当他正在欣赏这箱美金时，突然房东敲门，来要他拖欠已久的房租，亨利不得已只好花点钱把他打发走，反正幸福的生活已向他招手，再也不用过这贫穷的日子。亨利是个孤儿，在修道院长大，从来没人关心过他，爱过他，唯一给予他生活勇气的是母亲留给他的纪念品，那是一串有着无穷魔力的项链。当亨利刚拿起它的时候，突然项链的魔法开始出现，亨利只觉得一阵电闪雷鸣，眼前一黑，晕倒在地上。在爱迪尔酒吧阴暗潮湿的下水道里，亨利被魔法变成了一只蟑螂，于是开始了他艰难而漫长的逃生之旅，一个个未解之谜正等着他去解开。

现在，就让你成为亨利，去感受这一番传奇的经历吧！

第一章　绝处逢生

通过下水道的第一个人口，你来到了爱迪尔的小屋。地板上脏极了，到处可见烟头、火柴、酒瓶盖等。恶臭的污水使你无法通过，只有往前走。不一会儿，来到一个煤气炉前，从炉腿上去。炉腿上有个酷似眼睛的图案（这是整个游戏中多次出现的标志，它向你提供各种线索），只要你爬到上面去，便会有只昆虫，通过它的眼睛可以给你很多有用的提示（不过你得有一定的英语听力水平才能获得有价值的提示，若想再听一遍，走出该图案，再返回到眼睛处即可）。往右沿着煤气管道走，旁边的火炉千万碰不得，否则立即毙命。一直沿管道爬到顶部，可观察到地面的一些情况。下来后沿另一炉腿来到地面。地上右侧有木屑状物，有只苍蝇被粘死在上面，如果你不想象苍蝇一样就别去碰它。另外还有专门诱捕蟑螂的杀虫盘，小心别掉进去。接下来你会发现一只叫你恶心得要呕吐的被夹在鼠夹上的烂老鼠，血流成河，但它并没有死，不信你去碰碰它的嘴，它会一口将你吃掉，碰它的尾巴倒也无妨，它会将你打到一边。经过鼠夹后，你又碰上个大麻烦，一只蜘蛛正等着你，怎么过去呢？仔细观察一下，蛛网旁有个爱迪尔刚扔下的烟头，还未熄灭。赶快爬过去，推动烟头，在蜘蛛未扑向你之前将烟头对准它，当它扑下来时就会被烫死。解决了这个难题，另一个难题又接踵而至——当你从一只皮包骨头的死鼠上爬过去后，来到一个到处都不能碰的地方，还有个专捕蟑螂的盒子。没办法，只好先进去看看了。里面已经有许多死蟑螂，借助同伴的尸体爬过去，爬到最后一个框上有一只未死的蟑螂，它不断地挣扎，你不能直接从它身上过去。但你可以推动盒里的一个小块东西，借助另一个小的死蟑螂搭桥通过。游戏第一关的两个难题就这么被你轻易解决了。

第二章　声东击西

上了桌腿后，桌子横框上的电线不可上去，否则容易滑下来摔死。上到桌面后，凡是有胶的地方都不能通过。碰一下插头处的电线，让吸尘器开始工作，小心别让它把你吸进去。在吸尘器吹风口处，风会将你吹到地面上。在报纸堆旁有只眼睛，告诉你小心门外的猫。报上的新闻是关于亨利获奖时发表演讲的情景。另外墙壁上各处都可去看一看，窗户玻璃上也有只眼睛可以给你提示，但要小心暗红色的暖气管，碰上即死。床下箱子里有有关爱迪尔身分的材料。雪茄烟会告诉你店老板爱迪尔的妻子生下一个孩子后便死去的事。此外通过一根长拖

把杆可来到一个有三只保险丝的电源控制箱处，通过另一端下去可到另一个悬挂着的板上，板上到处有胶，甚至有一处当你走过后流动的胶会封住你的退路，这样你就死定了。悬板与放吸尘器的桌面借助一管状线连通。

好了，现在该去做你要做的事情了。爬到有收音机的桌面(在报纸旁边)，来到收音机后面，跟随另一只蟑螂碰响收音机。这时你的房东爱迪尔回到屋里，手里拿着一听易拉罐饮料，伴着音乐跳舞，最后把未喝完的饮料放在了收音机旁。你上到收音机顶部，发现有个装安眠药的瓶子。从瓶底推动瓶子，从里面滚出一颗安眠药。小心的将它推到易拉罐里。这时爱迪尔进屋来，喝完剩下的饮料，不多时便晕倒，从口袋里掉出一大把硬币。他睡倒在床上，发出轰轰的鼾声。你下到床底，雪茄烟盒已被爱迪尔碰得挨着墙了。爬上盒子，从一个破插座穿过墙壁。你又来到了下水管处。一位女神向你祝贺，你已打开了第二个下水道入口，通过了游戏的第二关。

第三章　智杀鼠王

现在你来到了洗手间，推动手纸机构里的锁钩，手纸由于重力作用滑到地面，你可以顺着手纸爬到地面，便池旁有只眼睛可给你一些提示。顺墙根走时，小心鼠洞里的老鼠，它会一口将你吞掉。来到马桶旁，爬上马桶后千万小心别掉下去。马桶旁边还有一只眼睛。在一群蚂蚁经过后，会有一只小蚂蚁告诉你如何杀死老鼠。为什么要杀死老鼠呢？先别管它，来到鼠洞旁，小心的从鼠洞旁边没有油漆的地方上去。哇，老鼠血红的眼睛在洞中闪闪发光，同时响起恐怖的音乐。顺势爬到洗手池上，通过梳妆台上镜子的裂缝进入梳妆台中，径直往上爬，有一个写着“FOR USED RAZORS”的小口，用过的剃须刀片都被扔在里面。钻进小口往下，你会发现一大堆架在一起就快掉下去的刀片。推动旁边的锈螺钉，使刀片掉下去，这时，下面传来老鼠恐怖的惨叫声，它已被刀片杀死，再返回破镜处。这时爱迪尔睡眼朦胧的来厕所方便，并将一支未抽完的香烟放在便池的烟灰缸上（在这里有一个很重要的有关这支香烟的提示，但现在暂时还用不上)。接着你进入鼠洞，老鼠的尸体惨不忍睹。不用担心，它不会再吃你。老鼠偷来的三只戒指将施展魔法，把墙上的洞口打开。于是，你又通过了第三关。第三个下水道入口已被打开，女神会告诉你，鼠王已被杀死。

第四章　救友相助

通过一系列管道你来到了厨房，爬上冰柜顶可看到整个厨房的情景。下到冰柜底部，走到煤气灶的墙壁上(紧挨冰柜)，你又发现一只等待着你的眼睛，一只苍蝇会告诉你它将帮你过关。下来后一直向左走，别靠近门口，那里有只饿坏了的猫正嗷嗷直叫并试图抓住你。找到屋里左边的一个拖把，顺着杆子爬上去。桌上到处是酱、辣椒、蔬菜，很脏，不过它们并不阻碍你前进。来到洗菜池上，出水口里发出轰轰的响声，进去一看，原来是个风轮在不停地转动，进去的话必死无疑（其实这里就是一个下水道的入口，只要能想办法进去，就可以过关)。怎样才能进去呢？出来观察一下地形，发现出水口上有一只勺子和一把细长的西餐刀，如果能将西餐刀的一端压下去就可以把勺子橇进入水口，将风轮卡住。可是当你爬上那把西餐刀时才发现你的重量太轻，无法把勺子撬下去。怎么办？这时你想起了那只苍蝇，只要找到它，借助它的力量一定能成功，现在就去找吧。

往右爬，你碰到一条气喘吁吁，奄奄一息的鱼，它告诉你要关掉煤气灶的火。好吧，再向右走，爬过一把刀，来到煤气灶上，从锅后面绕过去，锅中正冒着小泡。从两锅中间穿过，糟！锅中溅出的汤汁堵住了路，就这样被困死了吗？经验告诉我们，那个酒瓶盖是不会无故放在那儿的——推动它搭桥过去，这才叫“虫到山前必有路”(掉进陷阱除外)。从那个空的煤气灶开关处爬下去，顺管道来到一小孔处，推动盖板挡住进气口，炉火熄灭了，但煤气仍不断泄漏出来，发出“嘶嘶”的声音，事情正按预想的发展。顺原路出来，注意出来后应立即向下走，你会听到那只苍蝇的呼救声。顺着把手爬过去，在灶台的侧壁上发现它被困在汤汁中间。于是你用自己的身体当桥，将可怜的苍蝇背在你的背上，把它救了出来。然后顺原路返回瓶盖处，从右侧的煤气灶口下去，再回到洗菜池旁，现在你已有足够的重量压下刀柄了。只听“喀”的一声，风轮被卡住了，你可以安全地从出水口下去。

第五章　配酒之谜

通过屏风上的破洞，你来到了酒鬼爱迪尔的调酒间，墙上到处挂着他和他妻子年轻时的照片，年轻的爱迪尔曾显赫一时，并且和他的爱妻拥有幸福甜蜜的生活。墙壁右侧有一条大鱼，从鱼眼钻进鱼腹内，又会遇到一只眼睛，它提示你要过这一关，必须找到配酒的方法。从鱼鳃里出来，你看到一口破钟，它向你讲述爱迪尔丧妻失子后痛苦的晚年，在绝望中试图自杀。但由于他妻子突然显灵，使他振作起来，找到自己的儿子。

来到鱼尾可下到一排酒瓶上，但你现在并不知道配酒的秘方。再向下来到桌面，千万别想到桌子下面去，那里有只可恶的猫正在翘首以待。一直往左，从一根木棒爬到对面桌上，爱迪尔的确是个老烟鬼，桌上到处是烟头、火柴，还有不少花生壳。在桌面上转了一圈，似乎无路可走，出路在那里？调酒秘方又在那里呢？别急，在桌子右边的一滩水里，你可以找到渡河之舟——一个花生壳。过河后很快就能找到一个告诉你如何配酒的标牌，推动标牌上的小箭头到最后一个名为“BAD MOJO”的

地方，记住下面显示出的各种酒的名称及顺序（依次为GRENADINE,BLUE CURACAO,BRANDY 白兰地，VODKA 伏特加），这就是你寻觅已久的配酒秘方！沿原路返回，按照秘方的顺序依次爬到各酒瓶口（注意不可弄错，否则必须从第一个酒瓶处重新开始。当你从瓶口下来时，瓶口发光即表示正确），当你爬到最后一个瓶口时，这个迷题终于解开了，下面将进入困难重重的第六关。

第六章　最后关头

这时你正在一个柜子的侧面，那只该死的猫也随你而至，因此你还是不能到地面上去。来到柜子上，有一台电话兼传真机，可用“REW”与“PLAY”听电话录音（共有两个电话记录）。经过桌面一直爬到最右端，从桌子的侧面绕过那滩不可逾越的水（先不要去右侧通向下水道的管道），在第二层壁柜的书上，有只展翅欲飞的蝴蝶，听听它会告诉你些什么吧。上到柜子最顶层，向左爬到电扇处，用自己的身体去接通它的电线，电扇转起来将一张纸吹到了传真机上——居然这么巧！

下到桌面上，按动传真机的“COPY”键，纸“哗哗”地打印下去，一直延伸到桌下的一个皮箱上。这时，你才发现原来这里就是亨利（也就是你自己）的那间小屋，亨利（你的肉体）正趴在地板上昏迷不醒。通过打印纸爬到皮箱上，把烟头推到与遥控器平行，再按动“POWER”按钮打开电视（否则烟头会挡住遥控器红外线）。往下走，在皮箱边上，有只蝴蝶在那里扇着翅膀早已等候多时，爬上它的背，它带你来到屋子另一处。这里是你的工作间，你曾解剖过大量昆虫，研究过各种各样的眼睛。

在墙上爬来爬去，你会发现墙上有个通风口，你一上去便被风吹下来，想要钻进去是不可能的。你还可以找到一只被刀扎在墙上的蟑螂，正拼命地挣扎着，它会告诉你要过这一关，就必须进入那个通风口。可是怎样才能进去呢？你还记得爱迪尔屋里的保险丝吧，为了关掉风扇，你得想办法烧断保险丝，切断风扇的电源。但现在还是先去看看趴在地上的亨利吧。

来到桌面上，顺着最左端的桌腿往下爬。这时那只猫又来抓你，不要害怕，“哐铛”一声，桌上一个盛满水的大玻璃缸被它拽了下来，砸在它身上，终于把这可恶的家伙给吓跑了。来到亨利的身旁，他的手上还握着那只项链，无奈一群蟑螂围住了它，使你无法接近。下面要做的就是去烧掉保险丝了。

沿原路坐蝴蝶回到皮箱，再爬到桌上。从桌子最右侧的管道下去，进入下水道。再从第一个管道进入爱迪尔的屋子（关闭的管道右边第一个入口），从爱迪尔掉在地上的硬币上过去，经过一段漫长的路来到保险丝处（希望你还记得路）。下面要做的将是对玩者来说及其痛苦的事——你要在第一和第二个保险丝之间不停的以最快速度来回爬，直到把保险丝熔断，这可能要花很长时间，但你必须耐心坚持下去。成功后沿原路返回通风口处，风已停，赶紧进去吧！至此，下水道的六个入口已全部打开，又一个谜解开了，胜利在向你招手！

大结局　真相大白

由于厨房里泄漏了大量煤气，它们一旦接触到爱迪尔屋里的炉火，后果将不堪设想，所以你现在必须赶快叫醒爱迪尔和亨利，让他们逃离此地。从下水道进入洗手间的入口（窗口亮着红光的右边那个入口），你现在应该明白香烟和报警器的作用了吧。把烟头推到地上去，并把它推近手纸，手纸燃了起来，浓浓的烟雾使报警器发出警报。爱迪尔被惊醒了，闻到煤气的味道，心想大事不好，立刻取下床头妻子的相片，冲出了酒吧。而此时你自己的身体还躺在地上呢，赶紧通过下水道到你的小屋中去，来到你的身体旁，爬到项链上。项链的魔法又一次显现，你的灵魂从蟑螂回到了亨利的体中，你又是亨利了！当你苏醒过来，还来不及回忆刚才发生了什么事情，忽然发现自己被笼罩在煤气之中，也顾不得许多了，抱起钱箱和护照，冲出了酒吧。“轰”的一声，酒吧爆炸了。爱迪尔多年的基业化为灰烬。

此时的爱迪尔和亨利正面面相觑，不知所措。爱迪尔忽然发现亨利手中的项链，正是很多年前自己送给妻子的，亨利也发现爱迪尔手中的相片和自己项链中母亲的相片一模一样。他们俩这才恍然大悟——原来爱迪尔就是亨利的亲生父亲！（本游戏图见封三）

载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评：95	
音响	★★★★★		
操作	★★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



人类战役

第一幕 英雄的年代

第一关 Alleria 的旅程

战况：Nethergarde 神秘城堡的主人发现一股黑暗力量正在位于 Blackmorass 处残存的空间缝隙集结。他相信又一次兽人族的入侵已经迫在眉睫了。于是他命令精灵弓箭手 Alleria 及她的卫队赶快行动。他们将作为你对付这次威胁的增援部队。在通往 New Stromwind 城堡的路途中，你会遇到骑士 Turalyon 与被人称为 Danath 的雇佣兵队长，并取得他们的帮助。因为在以后的黑暗日子中，他们的领导才能会为 Alleria 提供极大的帮助。

任务：三个英雄到达能量场。

提示：充分利用我方女精灵弓箭手 Alleria 的强大能力，步步为营消灭敌人。Danath 在左下方，Turalyon 在河对岸右上方，能量场在左上方。在此，笔者对 Alleria 的评价是：一个美丽、傲慢、与众不同的 Girl。你可以发现她的 sight 为 9，range 为 7，比敌精灵战船和箭塔的射程还要远一格，完全可以以巧破千斤——站在敌人射程外攻击它，让敌人只有挨打的份，而无还手之力，真有如战神雅典娜再世！

第二关 Nethergrade 之战

战况：兽人族重建了圣门，现在正在围攻 Nethergrade 的城堡。他们仍然保持着对 Azeroth 大陆上飞龙的控制。一部分飞龙在首领 Deathwing 的带领下，好象要重新体验战斗的滋味，又与兽人族建立了同盟。Danath 受命在 New Stromwind 组成一支部队，解除兽人族对 Nethergrade 的围困，并把他们赶回圣门去。你必须率领 Azeroth 大陆上的部队，击退兽人族的先头部队，否则他们将取得整个 Blackmorass 的控制权。

任务：消灭所有敌人。

提示：开始时向右上走，开采河边金矿。待实力壮大后，消灭左上、中部和右下三个部落的敌人。

第三关 重返圣门

战况：在击退了兽人对 Nethergrade 的围攻后，对兽人族进行决定性打击的时刻终于到了。最高司令认为，对兽人族在圣门附近建起的要塞进行一次强有力的打击，可以彻底消除兽人族的威胁。但 Khadgar 认为兽人族不会仅仅是为了侵略才来到此地的。如果能将圣门完好地夺取过来的话，他就可以解释兽人族入侵 Azeroth 大陆的真正意图。

任务：1. 摧毁敌人所有的中高级城堡。

2. Turalyon 到达圣门。

提示：本关我方基地防守严密，可提升几座箭塔。基地中木材奇缺，需在左方开采，接着拿下左上方敌防守薄弱的金矿，同时要注意敌人从右方的袭击。中期建设海军，消灭敌沿岸建筑群（当心死亡骑士的龙卷风），最后拿下中间的圣门。

第二幕 Draenor，红色的世界

第四关 跨过圣门

战况：精灵侦探带来了坏消息。种种迹象表明，兽人族强有力的首领 Ner'zhul 与他的卫兵——死亡骑士来到了 New Stormwind 的皇家图书馆，他们释放出黑暗魔法杀死了所有对抗他们的人类。而后带着他们的战利品——Medivh 之书，回到了夜色之中。这个消息证实了 Khadgar 从 Nethergrade 之战中得出的结论。他确信兽人族正企图学到伟大的魔法师打开沟通两个世界裂缝的方法，以开启我们的世界与他们的世界——由 Medivh 之书得知其名为 Draenor 的通道。随着对无穷无尽领域的掠夺，兽人族将成为一股无法阻止的力量。最高司令认为我们现在所能做到的就是冒险穿过圣门，夺回

Medivh 之书，并确保兽人族不再对 Azeroth 构成威胁。

任务：1. 建立一个要塞保卫圣门。

2. 消灭所有的敌人。

提示：如果你对自己的指挥能力很有把握，可先摧毁左方敌人，否则就去消灭下方敌人。实力壮大后，再消灭所有敌人(右上有敌人的飞龙堡)。

第五关 航行于黑暗之海

战况：在完成了位于 Hellfire Peninsnla 圣门附近的设防后，我们需要建立一支舰队对周围的兽人部落发动袭击。兽人族 Zeth'kur 部落的船厂就位于附近。为了完成我们的计划，你必须摧毁这个船厂及周围的战船。当兽人族受到你的猛烈打击后，将激怒他们而使其更加凶残，你将可能因他们武力的增加而无法守住这个立足点，因此你的行动必须快速、勇猛。

任务：1. 建设三个船厂。

2. 消灭敌人所有的船厂。



提示：先向下消灭敌人，抢下金矿。敌人会不时在下方登陆，但只需建塔防守就可搞定。战斗中期消灭右方敌人并发展海军(右上还有两座金矿)。敌其余两部落在下方和右下方。

第六关 Auchindown的陷落

战况：一位 Northeron 的飞鹰骑士报告说，在他的巡查中发现了兽人族隐藏的要塞 Auchindown和保护着 Bleeding Hollow 部落城堡的城墙。Alleria 的巡逻兵也报告看见了一支庞大的兽人部队正向北移动，他们猜测这支部队正准备再次进攻 Azeroth。尽管对你的力量来说，兽人族的军队过于强大，但你还是必须组织部队去袭击 Auchindown。你成功的行动会迫使兽人军队撤退或是被消灭。摧毁 Auchindown 的要塞，并在敌人集结起来对抗你之前撤退!

任务：Turalyon 与 Danath 必须在消灭了 Bleeding Hollow 部落之后回到能量场。

提示：先在右方登陆，消灭敌人。右方大陆共有上、中、下三座金矿，实力稍强后发展海军。本关资源丰富，但中下方岛上的敌人防范极为严密，箭塔林立，投石车众多，死亡骑士纵横其中，要小心应付。

第三幕 黑暗中的战争

第七关 Deathwing

战况：在 Auchindown 周围废墟中神秘力量的召唤下，Khadgar 来到了兽人族黑暗的土地上。尽管飞鹰骑士 Kurdran 和他的坐骑 Sky'ree 均被兽人俘虏了，但他这次对 Bleeding Hollow 部落的探索还是有了很大的收获——Khadgar 不仅由此知道了 Medivh 之书的下落，还发现了 Ner'zhul 实施其计划所必不可少的另一件宝物——Gul'dan 的头盖骨。Khadgar 相信如果他能得到这块头盖骨，就有可能摧毁圣门并永远封住 Medivh 所打开的空间裂缝。一座巨大的山脉横亘在北方，巨大的黑龙 Deathwing 住在山顶上，Gul'dan 的头盖骨就在它的巢穴中。Alleria 与 Khadgar 同意协助你潜入龙穴取得那个头盖骨——如果可能的话，杀死那条巨龙。据说有兽人部落住在山中，并将在大战中抓获的俘虏作为祭品献给 Deathwing。如果你能救出他们，也许可以得知一些这条黑龙的弱点……

任务：1. 摧毁 Deathwing 及它的巢穴。

2. Khadgar, Alleria 及 Kurdran 不死。

提示：本关我方虽可建设基地，但只能有主城、木材场、农场和船厂，而敌人却有主力舰，所以只有利用海狼战术了。要妥善保存现有兵力，步步为营，消灭敌人。最后诱出并干掉可怕的 Deathwing(注意千万不要用飞鹰骑士 Kurdran 与 Deathwing 单挑，否则……真好比刘备 vs 吕布)。

第八关 Bones 的海岸

战况：因人类联军忙于搜索封闭空间裂缝所需要的宝物，给了兽人族组织力量对人类发起进攻的时间，一支巨大的兽人舰队正威胁着你占领的海岸，人类联军也遭到了四面围攻。我们现在唯一的机会就是取得 Mehivh 之书。所有关于圣门的知识都被 Ner'zhul 及他在 Shadowmoon 要塞的死亡骑士保管着。你必须摧毁保卫其海岸的城堡，以使你的部队能达到并摧毁受他诅咒过的圣殿。

任务：消灭所有敌人。

提示：先渡海占领左方两座金矿，迅速发展海军，摧毁中部及左下敌人。

第九关 恶魔的心脏

战况：当刀剑的炫光劈开敌人大陆上琥珀色的天空后，恶魔力量的心脏就在眼前。发动攻击，将 Ner'zhul 的万恶之源从 Draenor 上抹去，永远地抹去! 随着黑暗城堡的毁灭及 Medivh 之书的回归，Khadgar 将关闭连

接两个空间的裂缝，Azeroth 大陆将永远摆脱兽人族的入侵！

任务：1. 摧毁 Shadowmoon 要塞。

2. 铲平 Ner'zhul 的魔法圣殿。

提示：先占领中下方金矿，救出右上方人员（冒着箭雨），然后再摆平右下敌人。注意敌中部死亡骑士的偷袭。最后向上扫清敌人——敲碎那些冒着烟的石头。

第四幕 无尽的勇气

第十关 围攻

战况：尽管 Ner'zhul 的要塞已被摧毁，死亡骑士也被粉碎了，但无论是巫师还是 Medivh 之书均未被发现。当 Khadgar 与 Turalyon 运用他们的魔法在废墟中搜索魔法书线索的时候，一个飞鹰骑士带来了 Hellfire、Peninsula 与圣门的消息。大批兽人部队正在围攻位于 Hellfire 的防御工事。尽管这些发动进攻的兽人战士没有被很好地装备，但仅凭他们的数量也足以攻陷那里的防御工事。你必须指挥在 Hellfire 的人类联军部队，在我们被赶回圣门之前打破兽人的围攻。我们必须坚持更长的时间以找到 Medivh 之书，并永远封住那个裂缝。

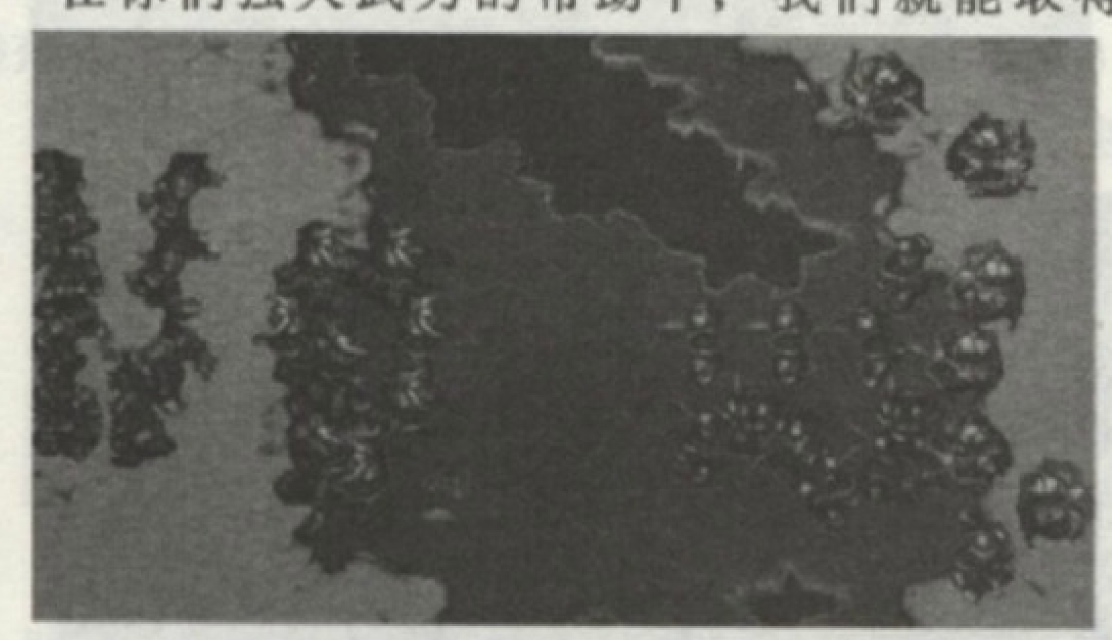
任务：1. 在围攻的兽人撤退之前坚守住阵地。

2. 所有英雄必须在敌人围攻中幸存下来。

提示：开始时，敌人围攻我军基地。上方派农民修复箭塔与敌人对抗，可减小损失。本关资源丰富，基地又很完善，应很顺利地扫平敌军 。

第十一关 与 Skull 部落并肩作战

战况：人类联军接到了兽人族 SKULL 部落的来信，他们在信中说：你们已经在战争中证明了你们的强大，但没人能对抗联合起来的兽人族力量。不过我们 Laughing Skull 部落是想从这场战争中获得好处的——在你们强大武力的帮助下，我们就能取得对



Draenor 北方部落的控制权。不要显出那么吃惊的样子，人类——只有最强者才能在兽人族中生存下去。你们必须安全地穿过 Blade's Edge 山脉，摧毁居住在那里的 Thunderlord 部落的城堡。我们将从部落中挑选出最强的战士协助你们。作为回报，我们将交给你们 Medivh 之书，这是我们在你们摧毁 Ner'zhul 的城堡之前从那里得到的。

任务：1. 消灭所有的敌人。

2. 所有的英雄必须都活着。

提示：本关我方指挥兽人作战，并拥有三名圣骑士。你可以体会到既能给巨魔加血，又能给圣骑士加嗜血术的乐趣。挖陷阱与治愈术相结合，步步推进，稳扎稳打。

第十二关 胜利的苦涩

战况：Khadgar 发现尽管已从 Ner' zhul 那里夺回了 Medivh 之书，但这位古代大巫师仍从中发掘出了足够的秘密，从而召唤出了他最黑暗的魔法。在 Draenor 血色的天空中，巨大的空间缝隙开始显露出来，集结着这阴间的巨大力量噼啪地闪烁着。Alleria 的侦探报告说，Ner'zhul 与他的追随者已经在 Draenor 第一次死亡般的颤动中，从新的空间缝隙中穿了过去。聚合空间裂缝所产生的巨大能量被释放出来，破坏了 Draenor 世界的结构，引发了剧烈的地震和海啸。除非在两个世界将圣门同时关闭，否则 Azeroth 将受到因 Draenor 灾难性巨变所产生的能量的冲击。你必须把 Khadgar 送回圣门，让他运用 Medivh 之书与 Gul' dan 头盖骨结合起来的力量封住 Azeroth 与这个被毁灭的世界——Draenor 之间的缝隙，永远地封住！

任务：1. 摧毁圣门。

2. Khadgar 必须活着。

提示：刚一开始，壮观的景象展现在你的面前：成群结队的兽人军团如潮般涌向我方建设完善的主基地，开始了超大规模的破坏行动。此时的抵抗是徒劳的，应火速撤回所有人员到右下的小基地中防守，同时立即提升圣骑士，然后整兵待战，以逸待劳，歼灭来犯之敌。战斗时集中所有弓兵在围墙里，并不时把冲出去的战士拉回来，用圣骑士在其后加血，魔法师在最困难的时候施冰凌咒，应注意千万别把冰雹下在自己人身上！当大部分敌人死在你阵地前后，就可救出 Khadgar。在扫清左下敌人后，让 Khadgar 自己慢慢去修理圣门吧！另外要小心敌右上部落的死亡骑士，他们会不时来偷袭，很讨厌。

尾声

随着火焰化为余烬，一度曾沟通两个世界的神密力量消失了。圣门破碎了，化成了灰烬，它的力量不复存在，数载的努力终于有了一个结果。脚下的大地开始颤动，火山猛烈地爆发，时间仿佛停住了一般，Draenor 的世界正在死亡……Khadgar 走向被 Ner' zhul 打开的，

仍残留着的空间缝隙，并召唤你跟在他后面。你率领的Azeroth 的战士们，疑惑地注视着那个神秘的缝隙。但留在这里无异于自杀，他们知道他们所深爱的 Azeroth 已经得救了。于是集拢武器，扶起受伤的伙伴，随着你走向那扭曲的、未知的、下面的区域……

英雄篇

英雄是本资料片中所特有的，由于其数量稀少（比大熊猫还要珍贵），所以他们都拥有自己的名字和与众不同的相貌（俊男、靓女、丑八怪一应俱全）。作为英雄，当然有异于常人，他们的各项指数均为同级别战士的数倍，尤其是前面提到的飞龙英雄——Deathwing，是个极其可怕的角色。又如 Alleria，真是女中豪杰！还有 Danath、Turalyon、Khadgar……这些英雄的存在为游戏增色不少。而且你还可以从中体会到民族英雄的伟大，因为他们每个人都具有领袖的才能，他们能完全改变历史——不一样就是不一样噢！怎么样，你是否已经有了崇拜的偶像呢？

以下是各位英雄们的详细资料：

阵营	英雄 Hero	兵种 Species	防护 Amor	攻击力 Damage	射程 Range	索敌 Sight	速度 Speed	体力 HP
兽人	Deathwing	飞龙	10	13－35	5	9	14	800
	Ternon Gorefid	死亡骑士	2	8－16	4	9	8	180
	Dentarg	巨魔	8	4－24	1	6	13	300
	Grom Hellscream	步兵	8	3－22	1	5	10	240
	Korgath Bladefist	步兵	8	3－22	1	5	10	240
人类	Kurdran & Sky'ree	飞鹰骑士	6	13－25	5	9	14	250
	Khadgar	魔法师	3	8－16	6	9	8	120
	Alleria	弓箭手	5	9－28	7	9	10	120
	Turalyon	圣骑士	10	3－19	1	6	13	180
	Danath	步兵	8	4－23	1	6	10	220

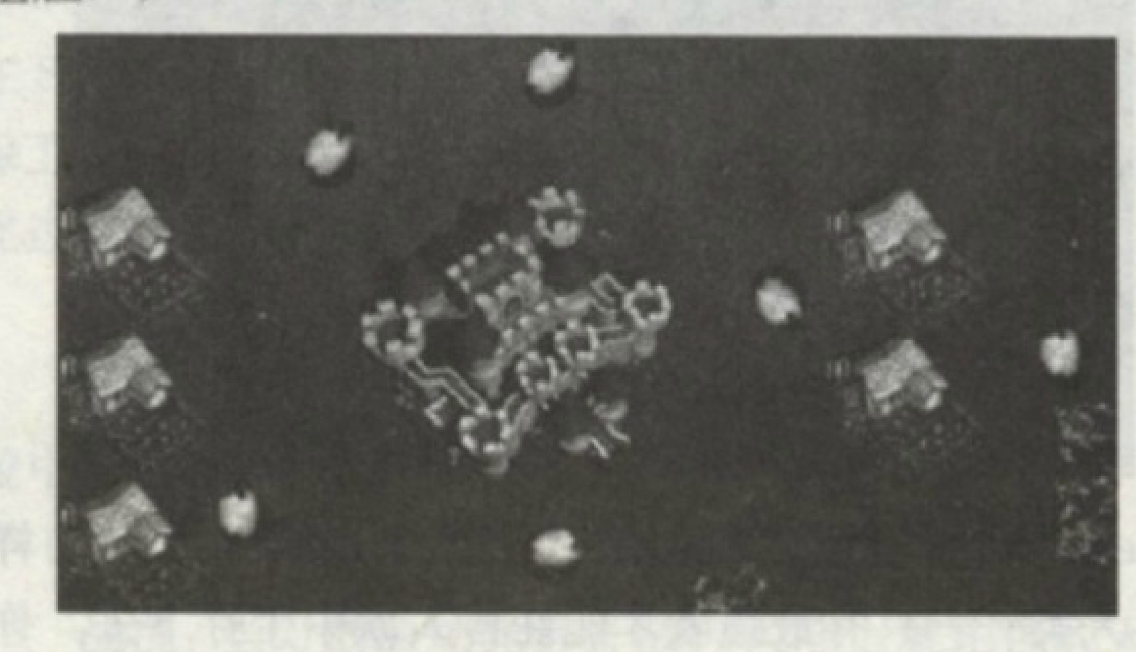
闲话篇

在玩这个游戏时，笔者颇有些感触，不吐不快，于是就有了这个闲话篇。

对比 电脑和玩家各有优势——电脑开始时基地就很完善，且分布合理，力量强大。而最大优势就是能让数人几乎同时使用不同魔法，你的手再快也赶不上它；玩家的长处自然是智力水平高了。所以可以这么说，电脑作战的方式是以“蛮力”为主，辅以一些不甚高明的小伎俩；而玩家是在具备一定实力的前提下，以灵活多变的作战策略为主——以巧破千斤。因此只要你仔细观察分析，就能发现电脑的弱点，并战胜它。

在游戏中往往会出现这种情况：刚开始，你可能会被电脑的阵势唬住——敌人怎么这么厉害？频频出击，杀我兵士，夺我营寨。其实，电脑用的不过是诱敌之计——出来打你一下又跑回去了，而你的人常常会上当，一路追过去，结果孤军深人，被歼灭在敌人的包围圈中。对此，你只要注意控制好你的士兵，把跑远的人拉回营盘就行了。而且你还可以以彼之道，还治彼身，把敌人诱出来个个歼灭，这才是高手！此外，在基地外建几个农场作为前哨站，派工人修塔与敌人对抗等小技巧都是笔者在长期征战中逐渐摸索出来的，希望各位高手能总结出更多的技巧与大家分享。

不知你是否发现，电脑在游戏中有明显的作弊行为——它们的士兵不需侦察就可直奔你的基地杀来，或是工人直接冲进未经探索过的地区采金；还有，敌人的几个部落竟然能非常和平地共同开采一个金矿，从不发生争执，尤如一家人似的，它们还会合力来打你一人。不过，即便如此，机敏善战的你也必能应付自如，不为所动！（笔者曾以一敌七，面对七个兽族部落的围攻仍获得全胜！）



杀猪 你是否感到这些在屏幕上走来走去的小东西十分碍事呢？它们可能使你的工人无法工作，又可能造成敌我混淆，让你难以分辨。现在就告诉你一个非常

简单、有趣的清理方法：用鼠标在它们身上狂点，开始你会听到它们的叫声，一会儿便"咣"的一声爆炸了，这种"爆式"杀猪法的唯一缺点就不能留下猪肉(笑)。

音效　此游戏的音乐和音效都是一流的。不知你留意了没有，当你在不同人身上点击时，他们会发出不同的声音。如巨魔会说"我很饿"，或是肚子咕咕作响，偶尔会放个非常响的屁，但马上会向你道歉；潜艇会发出咕嘟声；人类的英雄们由于等级高（是你的上司），而往往显得很不耐烦地说"我很忙"、"你不知道我是谁吗?"，真是太傲慢了!；而 Deathwing 会说"你喜欢火吗"，与其职业很是相符。这些小插曲充分表现了制作者的细致和精心。

先后　即先发制人与后发制人。先发制人就是集中优势兵力大举进攻，不给敌人喘息之机，这是电脑常用的办法。而后发制人则是笔者的最爱——先派侦察机诱出敌死亡骑士的龙卷风，消耗掉他的魔法后，再将其干掉；或派出巨魔在敌阵地前摇摆而过，仿佛视察一般，敌巨弩纷纷在他身后开火，恰似礼炮迎接，再用投石车立刻还以颜色——谁让敌人的装填速度太慢呢！而在死亡骑士的对战中更是要后出手了——尤其在使用 C&C 时(死亡绞杀&死亡绞杀)，切记切记！！！

God 与 Designer　当每关胜利后，就会出现对你的评价，越到后来级别越高。当你看到 God 时，是否很高兴呢？但千万不要以为你有了上帝的称号就可以满足了——虽然上帝是万能的(西方说法)，但上帝毕竟也是人创造出来的，所以只有获得 Designer 称号才是最高评价。遗憾的是，笔者只在人类战役中达到这个水平，而在兽人战役中只能混个上帝当当了。



命名　不知你对这走起路来摇摇摆摆、有两个脑袋、胖乎乎的食人巨魔怎么看？笔者向来称其为巨魔，而朋友们多称其为胖子、大胖子、小胖子。不过正式统一命名是在一次对战中——正当笔者忙着建设时，旁边的参谋突然指着屏幕说："当心，一队黑胖儿过来了！"当时笔者差点笑背过气去！再一看，可不是嘛，对方的黑色巨魔仿佛有什么急事似的，匆匆忙忙地奔了过来。笔者马上调集了一队白胖儿应战。从此，巨魔这个词就从笔者及朋友们的口语中消失了，取而代之的当然就是黄胖儿、绿胖儿等等啦！

其他　就算是紧张战斗中的几段小插曲吧——插曲一：有时，敌人会在你的兵士面前走来走去徘徊不决，不知该攻击谁好，如此"挑花眼"的结果就是遭到你的部队围攻直至被歼灭，而你的士兵可滴血不损——电脑有时也真是傻得可笑；插曲二：一次，我方一圣骑士正冲向敌人，忽有两个"死亡绞杀"同时飞了过来，却把紧追其后的一个巨魔干掉了(这使人想起踢足球时一脚射进自家大门)；插曲三：一次笔者正在用飞龙"修理"敌一加农塔，敌方一工人跑过来对抗，不想一会儿工夫，旁边的箭塔就被飞龙火焰的余波烧得烈炎腾腾，而那座加农塔倒是完好无损——这真是城门失火，殃及池鱼啊；插曲四：在一关中，敌人的工人非常执着地在同一地点反复建了三个兵营，当然每次都被笔者拆掉了，笔者不得不对这种愚公移山的顽强精神感到由衷地佩服和头痛！

结语

总体来说，《魔兽争霸 2》的这款资料片制作得相当不错。无论你是哪一级别的魔兽迷或沙丘迷都不可错过它。但其中还是有些不尽人意的地方——在任务模式中，有一关的金量正好差一点，不用作弊方法是无法过关的；再有，笔者对游戏中弓箭的设计颇有些微词——这种武器难道是古代的响尾蛇导弹？明明已躲开或是逃出了射程，为什么还要挨上一下?！另一个不甚合理的地方就是所有中远程武器的火力射程范围均为一个正方形，而不是一个圆形，这也就是说在四个角上的射程为原来的 1.4 倍以上，经常让人不易掌握，真不知是设计者一时偷懒还是特意安排的。不过，对于 BLIZZARD 公司，笔者还是要再次感谢他们所创作的精彩作品，同时也拭目以待 Warcraft3 的早日问世。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★★	总评：	
音响	★★★★		
操作	★★★★	86	
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	

龙腾三国

进入游戏后输入 Debug on！＃%，启动作弊模式，然后便可输入以下秘技：

1.grade——可任意修改君主等级和金钱。金钱要在野外修改，修改后要等下个月进城时才会有效。

2.city——不用侦察便可观看所有城池的详细资料。

3.king——观看所有君主的详细资料。

4.time——更改时间，如改成某年的1月或是7月。

5.war——发生一次小规模战争。

6.super(空一格)——这可是一条非常棒的秘技，使用后你会惊奇地发现兵数爆增为十万多，马、弓箭、连弩等也为五万多。另外，各种重型武器还都有五架，等级也会变成60。

7.win——这是条更棒的秘技，在任何战争中输入后，你都会胜利。如果你是攻方，便可抓住敌城中所有武将，而且经验值仍然增加。　北京　潘老人家

麻将大师

在输入密码时，先输入"ilovettime"(小写)，回车，然后再输入正确的密码启动。

在街道画面，用鼠标右键叫出主选单，此时按：

1.$——加10000元

2.E(大写)——经验值加1000点

3.L(大写)——等级升高1级

相信有了这些秘技后，你就不会再去卖麻酱面了吧。　北京　潘老人家

特勤机甲队Ⅱ
POWER DOLLS 2

一个难度很高的回合制的战略游戏，时常让人感到队员的行动力不足或是机甲太弱。不过，当真遇到这种问题时，只要让该队员不动，即没有对她下达指令，然后把鼠标移到画面右边的COMMAND的N字上，按下左键，再把鼠标移到画面左下角，按下左键，此时鼠标会闪动一下，最后重复上述操作一遍。这样，当你给该队员下指令时就会发现她已经彻底恢复了。　北京　盛风

Z

这款游戏是由Bitmap Brothers推出的一款即时战斗游戏，其画面非常精美，战斗方式独特，与《命令与征服》、《魔兽争霸》等相比是各有所长(谁也不得罪)。为了使广大玩友早日看到爆机画面，下面介绍选关的方法。

用PCTOOLS编辑OPTIONS.CFG文件，将从SECT0000的DISP0004开始的20个字节改为00，然后进入游戏，在主菜单中选择Replay Level，就可选20关中的任何一关作战了。　湖北　前线基地

陆空战将
STRIKE COMMANDER

模拟飞行游戏的经典之作。除了空战之外，你还要兼管财务及采购装备。只有顺利完成任务，才能赚取中队的日常开支。

编辑＊.SAV文件，修改SECT0000的以下地址：

金钱：DISP0189－018A

欠账：DISP018D－018E

分数：DISP024D－024E

击落敌机数：DISP0199

摧毁地面物体数(坦克、建筑物)：DISP019B

当前任务：DISP0008

下次任务：DISP0009

装备：

1.AIM－9J：DISP016F

2.AIM－9M：DISP0171

3.AGM－65D：DISP0173

4.DURANDAL：DISP0175

5.MK－20：DISP0177

6.MK－82：DISP0179

7.GBU－15：DISP017B

8.LAU－3：DISP017D

9.AIM－120：DISP017F　广州　赵拯

绝代双骄

1.状态：SECT0000，DISP如下

	小鱼儿	李大嘴	屠娇娇
等级	0054－0055	0262－0263	0236－0237
经验值	0056－0057	0264－0265	0238－0239
体力上限	0058－0059	0266－0267	0240－0241
当前体力	0060－0061	0268－0269	0242－0243
真气上限	0062－0063	0270－0271	0244－0245
当前真气	0064－0065	0272－0273	0246－0247
智慧	0066－0067	0274－0275	0248－0249
攻击	0068－0069	0276－0277	0250－0251
防御	0070－0071	0278－0279	0252－0253

2.金钱：SECT0001的DISP0073－0076

3.物品：SECT0001的DISP0077－0116，每个字节存放一个物品，分别为：

01	草笠	02	布帽
03	鹿皮帽	04	铁盔
05	钢盔	06	虎皮帽
07	珍珠冠	08	彩云冠
09	紫霞盔	0A	赤龙帽
0B	彤云冠	0C	逆天盔
0D	布衣	0E	皮护甲
0F	青铜护甲	10	铁护甲
11	藤甲	12	钢镇子甲
13	银龙战甲	14	金蚕丝甲
15	天龙鳞甲	16	修罗战甲
17	龙神战袍	18	如来护甲
19	草鞋	1A	布鞋
1B	木鞋	1C	软皮鞋
1D	虎皮鞋	1E	铁鞋
1F	天蚕丝鞋	20	翔云鞋
21	疾霜鞋	22	凤羽鞋

23	逆鳞鞋	24	神龙鞋
25	迷仙酒	26	荡情粉
27	挑情褥	28	火折子
29	蜡烛	2A	双尊披风
2B	双尊面具	2C	假手
2D	雷霆刀谱	2E	郎情妾意剑法
2F	帐册	30	赏善罚恶令
31	罗刹夺命丹	32	独门解药
33	假血	34	卷轴
35	止血丹	36	金创药
37	天山雪莲	38	百年灵芝
39	千年灵芝	3A	万年雪莲
3B	逆天丹	3C	解毒丹
3D	短刀	3E	大刀
3F	青铜长刀	40	精钢宝刀
41	鬼头刀	42	九环刀
43	赤血刀	44	碧玉剑
45	蓝月刀	46	赤焰宝刀
47	黑鹰宝刀	48	无痕刃
49	断水宝刀	4A	狼啸神刀
4B	烈阳皇刀	4C	雷霆刀
4D	短剑	4E	青铜剑
4F	长剑	50	红缨剑
51	精钢剑	52	闪电剑
53	飞凤剑	54	龙吟宝剑
55	无极剑	56	紫虹宝剑
57	飞虹神剑	58	玄铁剑
59	擎天剑	5A	贯日神剑
5B	寒月圣剑	5C	郎情剑
5D	妾意剑	5E	绝命弹
5F	迷踪弹		

北京 KEN

人类也疯狂Ⅲ

过关密码:

月球基地

第1关:EXPEDITION
第2关:FLOORS ON FIRE
第3关:CAMERA TOASTY
第4关:JUMPING BEANS
第5关:SPANNER EATER

埃及

第1关:CHALKN CHEESE
第2关:EYEBROW JUMPER
第3关:MAD HEAD FRED
第4关:SPACE CHOMPERS
第5关:A BIG BEATING
第6关:GOING TO MARS
第7关:HUGE TURNIPS
第8关:PINK PEA SOUP
第9关:LUMPS OF MUD
第10关:PILES OF SPUDS

中国

第1关:GLENZ VECTORS
第2关:HUNKY DORY
第3关:RASTER TUNNEL
第4关:LICKERTY SPLIT
第5关:PORK CHOP CITY
第6关:CANNBAL BOB
第7关:BABOON CASES
第8关:SHOTGUN DODGER
第9关:DRAGON BALLS
第10关:INTERFERENCE

维京

第1关:BEEEEEEEEEEF
第2关:MUSHROOM SOUP
第3关:THE SLAM DUNK
第4关:IN TURKEY TOWN
第5关:KING KEV.HMMMM
第6关:MAN DINGA SHOP
第7关:SPIT N POLISH
第8关:PIE DOMINATION
第9关:DANCING DINGO
第10关:RED EGG TIMER

日本

第1关:DONUT DIMPLE
第2关:BEASTRO FLAPS
第3关:KOMBO LICKERS
第4关:BOMB BANGERS
第5关:DONKEY WARRIOR
第6关:BUNS ARE GOOD
第7关:SNAKESIN TOWN
第8关:KING PIN BEAST
第9关:CRUSTY BOFFIN
第10关:BLUE TREE TOPS

雪伍德森林

第1关:PURPLE BULLET
第2关:BACON SQUASHER
第3关:HELL AND BACK
第4关:TROUSER TRICKS
第5关:MASTER JODEZ
第6关:CONCRETE BREAD
第7关:SLIMEY TEACUP
第8关:TASTY BRICKS
第9关:TICKLE FLICKER
第10关:TABLE OF SKIDS

开洛特

第1关:DREGS OF A CAT
第2关:HOPPING CABLES
第3关:LIGHT NOODLES
第4关:HOWLING GARAGE
第5关:ZOOMING TACTIC
第6关:CARPET KICKERS
第7关:PLASMA DRIVER
第8关:ZOK OF ROCK
第9关:BEANS ALIVE
第10关:TEACAKE BLISS

北京 盛风



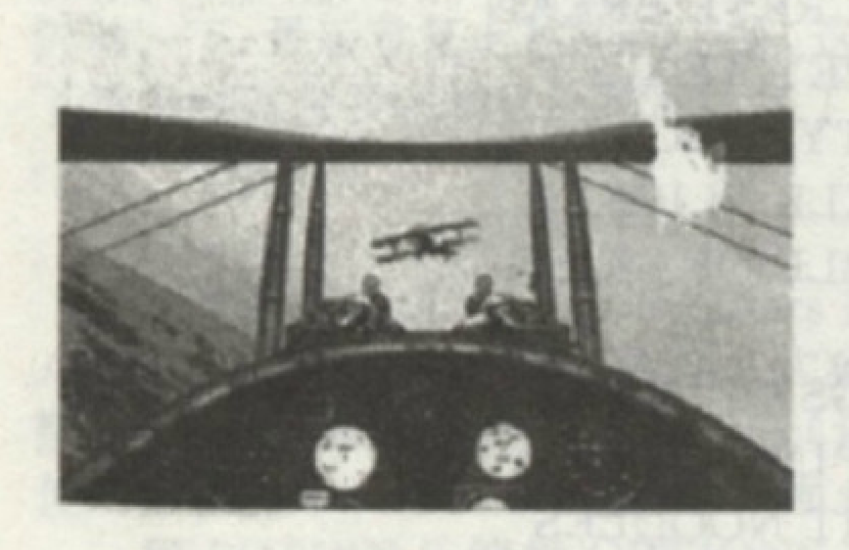
《铁血快打》(IRON & BLOOD)将游戏叫什么“XX 快打”好象是很庸



俗的称谓，不过这个 acclaim 制作的游戏采用 SGI 3D 投影绘制技术，再加上一点即时计算阴影，使得它看起来并不比《VR 战士》差，可贵的是在 486 上就有理想的表现。

《血与魔法》(BLOOD & MAGIC)INTERPLAY 快要完成的 AD&D(龙与地下城)系列游戏，你是一个法师，具有召唤其他角色的能力，最后通过这些人物来完成你征服一切的野心。它完全遵循 AD&D 类游戏的复杂设定，喜好美式 RPG 的玩友不要错过呀!

《红公爵Ⅱ》(RED BARON Ⅱ)还记得以一次大战为背景的空战游戏《红公爵》吗？现在终于等到



SIREEA DYNAMIX 推出续集了。这次共有 22 种单翼、双翼和三翼的一次大战的战机供玩家选择，WIN 95 使得这些老旧飞机获得了“新生”。

《海军上将》(ADMIRAL)又是一款和《大航海时代》类似的作品，不同的是它采用 3D 绘制而成，而且使用了 WIN 95 的 directX 接口，因此画面非常鲜艳。由于游戏注重的是战争部分，配合欧洲的古典音乐、完美的音效及精彩的战斗动画，的确比《大航海时代Ⅱ》激烈得多。



《致命武器》(暂译)(PERFECT WEAPON)随着 PC 机性能的大幅度提高，以《时空游侠》为代表的动作游戏也有了很大发展。ASC GAMES 制作的《致命武器》又将这类游戏推上另一个高峰。《致命武器》的人物造型比《时空游侠》还大，而且即使画面上有 7、8 个人也不会降低速度，可惜的是主角赤手空拳，只会“空手道”，没有杀戮的快感。

《NBA 职蓝大联盟》(NBA FULL COURT PRESS)它是微软进军游戏市场的一颗重磅炸弹，由于取



得了 NBA 28 支球队和大部分球员的授权，因此他们都以真实面目出现，这将让篮球迷们欣喜若狂。游戏总体上和《96 劲爆 NBA》相似，但必须在 WIN 95 下运行，还可让你通过网络与世界各地的朋友切磋。

《立体强手棋》(MONOPOLY)没想到 WESTWOOD 也制作这种小品游戏，既然是 WESTWOOD，水平自然不同凡响。游戏全部采用 3D 画面，最多可以 6 人同时玩，每人要选择一种道具作为自己的象征，有皮鞋、大炮、轮船等十余种，看着它们在棋盘上走来走去，倒也煞是有趣。

《冠军杯越野赛车》(RALLY CHALLENGE) SILVER LIGHTNING 制作的一个可与 SEGA RALLY 相匹敌的赛车游戏。在 DEMO 版中共有三种赛车可以选择：性能平均的 SUBARU、TOYATO 和加速性特



强的 PROTON。画面的解析度很高，而且连越野赛中常见的飞沙遍布的景象也考虑了进去。

《中华职棒Ⅲ》 智冠科技的棒球招牌游戏，这次的特点是玩家可以选择培训投手或野手，经过两年的训练，原先的基本属性会因练习而增加。除了养成的特色外，游戏的音效得到了加强，也有了国外体育游戏常见的语音播放。

VOXEL SPACE 2 **技术** 还记得《超级卡曼奇》吗？它就是靠着 VOXEL SPACE 3D 引擎走红的。沉寂了这么长时间，NOVA LOGIC 终

于开发出了VOXEL SPACE 2,这种新的3D技术大幅提高了画面的解析度,至少是原来的12倍以上。如此以来,当你驾驶直升机贴地飞行或开着坦克横越沙漠时,将不会受到地面扭曲变形的影响。

《官渡》在日本上市成功 在日本销售的《官渡》名为《三国志演义——官渡编》,售价为12,800日元(在日本也是较高的价格,合近千元人民币),目前在日本的销售排行榜列第9位。日文版的《官渡》包装极为精致,还附送一张4开的彩色地图,据内部人士透露,其成本就大大超过了中文版的售价。

SEGA的新举动 SEGA的游戏向WIN 95移植速度明显加快,最近其在街机市场中很受欢迎的两款作品《VR战警》(VIRTUA COP)和《梦游美国》(DAYTONA USA)已经完成移植。其中《VR战警》最低配置为P90+16M RAM,《梦游美国》除了要P90+8M RAM外,还必配3D加速卡。



玄狐小组最新情报:

微软将进军游戏界 近日微软公司雇佣了俄罗斯方块的发明人Alexey Pajitnov,让其来为微软公司设计诸如此类的拼图游戏,据说由他设计的《俄罗斯方块》在全世界售出了四千万套之多。微软公司是今年才正式进入电脑游戏市场的,不过由Atomic制作,微软代理发行的Close Combat(一个以二战时诺曼底登陆为背景的即时战争游戏)十分成功,为微软公司打响了进军游戏市场的第一炮。在这之后微软公司以平均每月5个品种的速度推出游戏,但基本上是一些平庸之作,看来微软是有心来加强这方面的力量,在它即将上市的作品中比较被看好的是Age of Empire,一个由《文明》的助理制作人开发的模拟建设类游戏。不过,微软还有很长的路要走。

新型图形加速卡 以制作冒险游戏和RPG出名的Sierra公司将推出他们的3D图形加速卡,这个卡的售价约为200美元,具有4M EDO显示内存,同时付送Quake、Indy Car 2等4个游戏。而ATI显示卡的生产厂商Diamond也推出了他们的Stealth 3D 3000XL,售价为250美元的PCI总线2D和3D图形加速卡,它使用的是S3的VIRGE芯片,有2M VRAM显示内存(4M显示内存的版本售价为300美元)且可以扩充至4M,而且还捆绑了一些应用软件和游戏软件,包括Interplay的《天旋地转Ⅱ》。

Acclaim公司经营无方 Acclaim公司这个以制作格斗游戏而闻名的公司在其1996财政年度(1995年8月-1996年8月),亏损了1.4亿美元。实际上,他们的格斗游戏由于过于暴力,而被越来越多的人所反感,而且它制作的格斗游戏只在电脑领域内占有较大市场,而游戏机领域中Sega、Namco等公司的3D格斗游戏水平均在其之上,最终造成了该公司的危机。

《血环》(CIRCLE OF BLOOD) 这是一个在浪漫之中隐藏着诡异、恐怖的游戏。你,美国商人George Stobbard,正在巴黎的一间咖啡馆喝咖啡,突然,一个刺客闯到了你的面前。原来,为了要获得一份中世纪的手稿,他刚刚谋杀了一个人。胸怀正义的你,当然不能熟视无睹,因此你卷入了这场阴谋中。查清刺客的身份,夺回手稿的重任可就落在了你的肩上,而这份神秘的的手稿之中究竟写了些什么?它可是关系到全人类的生死存亡啊!《血环》由曾制作过《Dragon's Lair》、《Space Ace》等游戏的Don Bluth Studios小组制作,VIRGIN发行,全部画面均以手绘完成,华丽异常,实为不可多得的AVG佳作。

《归来的海盗》(THE RETURN OF THE LOST VIKINGS) 不知朋友们是否还记得两年多以前有一个INTERPALAY出品的名叫《失落的海盗》的小游戏?它以独特的"解谜+动作"的游戏类型风靡一时。现在,海盗们又回来了,敏捷的Erik、勇猛的Baleog和健壮的Olaf以及他们新结识的狼人Fang和火龙Scorch。与一代相同,你不仅要有敏捷的身手,还要有机智的头脑,,才能综合运用几位战士的特长攻克一个又一个刁钻古怪的难题。而且,游戏还支持两位玩家同时游戏,合力过关。游戏采用全3D制作的人物和背景,CD音轨,全新的31关,够过瘾的吧?

北京　杨威

欧美十大 PC游戏公司

(1)Sierra On-Line
(2)Electronic Arts
(3)GT Interactive
(4)LucasArts
(5)Virgin
(6)MicroSoft
(7)MicroProse
(8)Interplay
(9)Davidson & Associates
(10)Activision

(注:以产品销售额排序)



和贸易的，其余的种族光看他们的外形就能猜到其擅长的工作了，TARTH 生就一副虎背熊腰、身强体壮的好战民族；看起来神秘的 CYTH 族属于阴险狡诈的那种人；MAUG 斯斯文文的样子，当然是具有科学发展潜力的民族了……黑市是本游戏的一个特点，如果玩家不能在短时间内生产出大量的食物、矿物等资源，而经济上又比较宽裕的话，大可以到黑市中采购一番。黑市中除了资源以外，敌方的各项情报、较难发明的尖端科技和各个兵种武器也是能够购买的项目。游戏中还会经常发生地震、瘟疫、人民暴动等天灾人祸，要想避免这些意外事件的出现，可以通过减少税收、善待人民等方法，另外建立一些相应的建筑物也会减少损失。

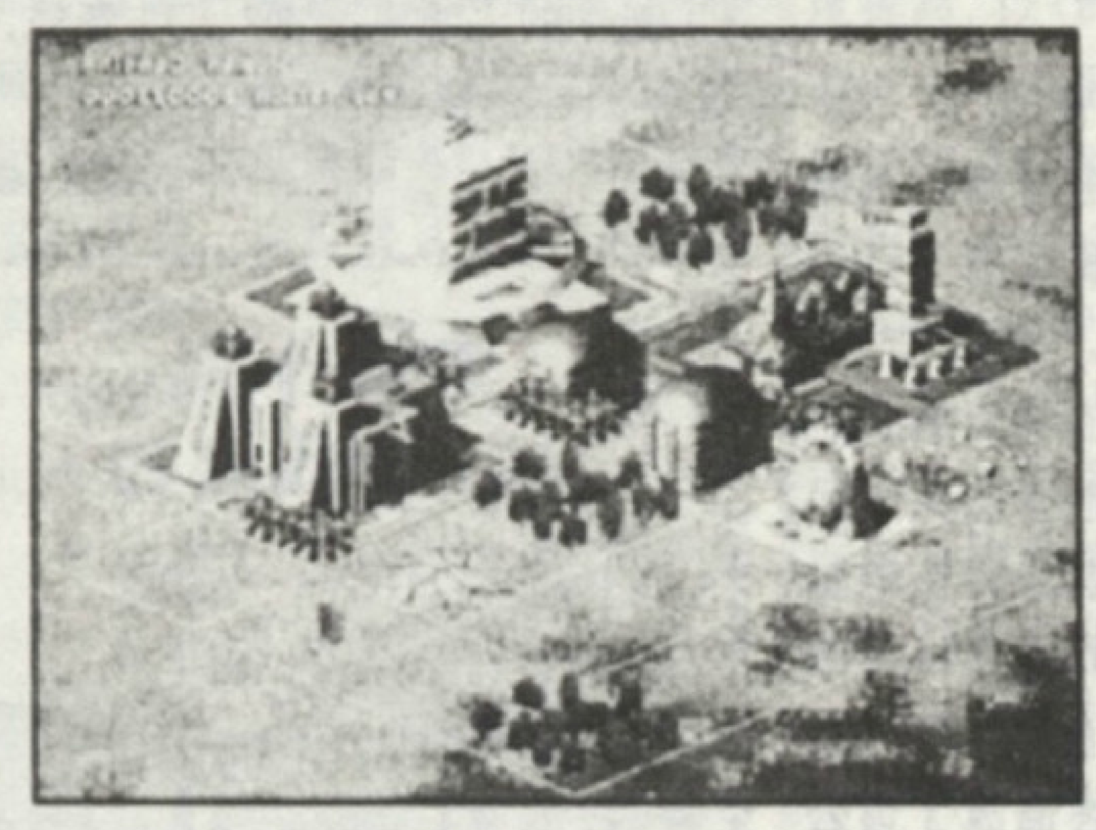
33 种科技以及 33 种建筑物，再加上数十种兵种和多样的物资，《魔星大战略》的确能让玩家开始拓展殖民地的美梦。

魔星大战略
DEADLOCK

北京　风使

载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	战略

《魔星大战略》(按：本刊今年第 8 期的“晶合传真”曾有报道，并将其译作《死亡之锁》，这次正式更名)是由 ACCOLADE 发行的，类似《银河霸主》和《殖民计划》的



殖民策略类游戏，大致就是在一个陌生的星球上建造各种建筑、发展繁多的科技，最后建立一个庞大的王国并消灭其他民族，成为这个星球的霸主。

进入游戏后，玩家可以从行星守护者——欧兰那里学习如何进行游戏，她是一个有语音的线上指导者，初学者能通过欧兰熟悉游戏的界面和操作。而且以后碰到什么问题或要查询某些资料时，欧兰都会给你帮助，因为她同时还是一个非常专业且判断极为正确的指导者。

本游戏共提供 7 个种族。人类是最擅长外交、生产

封神演义

北京　笑书神侠

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略角色扮演

《封神榜》是我国古代著名的神话小说，讲述的是文王、武王在姜子牙的辅佐下，率领各路英雄好汉打败商纣王并将列位英雄封为众仙的故事。智冠旗下的河洛工作室(就是制作《金庸群侠传》的那个小组)大胆创新，将原著的 100 回故事浓缩成 20 场战役，在这 20 场战役中充满了光怪陆离的神怪人物和多种仙术、法宝，可以说



把原著中的传奇故事完全表现出来了。

游戏的总体风格和《超时空英雄传说》比较相似，也是斜向立体模式，解析度为 320×200。在战场上出现的人物，全身包括武器、铠甲、座骑均一一绘出，看起来非常威风。地形绘制得也是高低起伏，这不但提高了战斗的复杂性和真实度，还能影响攻击的命中率。各个角色的攻击分为近身直接攻击和远程间接攻击，远程攻击又分为仙术、法宝和弓箭等方式。仙术在游戏中是个重点，正邪两派共几十种，你可以充分利用姜尚的打神鞭与李

靖的玲珑宝塔等，也要小心闻太师、申公豹之流的散魂咒、飞沙走石。

当你完成每一关时，便可回到西歧城为武将们安排修行功课和开发建设西歧城，这就涉及到每位武将的养成训练、能力提升和城池的建设。其实城市的发展和武将的成长是相辅相成的，即使你让一名武将把一天的时间全部用来修炼，也不会有满意的进展；而若在城市中先建造一些特殊法器屋和御仙台的话，再让武将们进入其中练习其拿手绝活，往往会收到事半功倍的效果。

笔者认为，河洛工作室将《封神演义》设计为战略角色扮演的游戏的确非常恰当，因为只有这样才能将原著中众多的神仙妖怪及他们华丽的法术表现出来。现在的制作公司总是把目光盯在三国题材上，其实中国还有很多脍炙人口的传奇故事，希望《封神演义》能给他们一个提示。

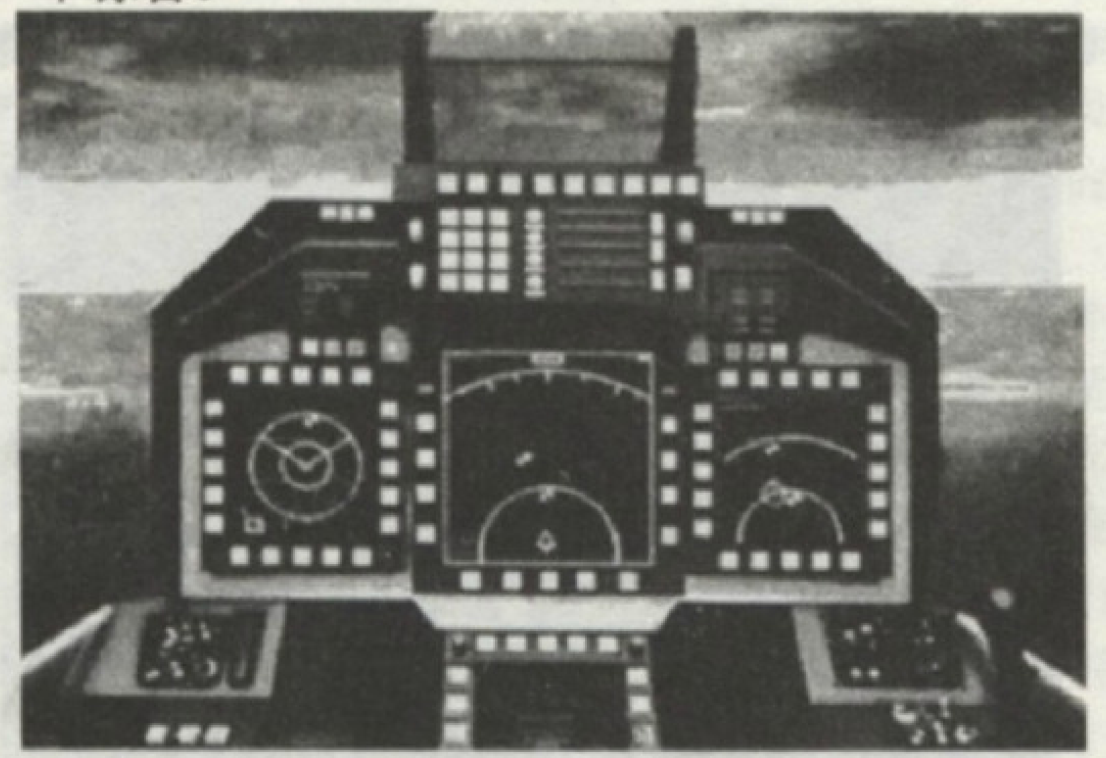
魔鬼飞行任务Ⅲ

TFX3

北京 风使

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

最近即时战略游戏在世界各地大出风头，无论哪个国家或地区的游戏排行榜，都毫无例外的让《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》独占鳌头。战略游戏向即时方向发展几乎以被大多数玩家和厂商所肯定，那么飞行模拟游戏应向那个方向发展呢？曾经成功地开发了《魔鬼飞行任务》和EF2000两款飞行模拟游戏的DID公司将给我们一个惊喜。



相信许多飞行迷都认为他们喜爱的游戏应向更清晰真实的画面、新颖的辅助系统、高超的人工智能和针对WIN 95的特性设计等方面发展，但他们没有想到DID公司即将推出的《魔鬼飞行任务Ⅲ》却试图完全地模拟空战中的策略。在E－3预警机上，你可以监控整个的空战战况，并引导己方战机加入战局，对于这些飞机你完全可放心大胆地使用，因为游戏的人工智能相当高。这个游戏既是一个飞行模拟游戏，同时又是一款即时战略游戏，它的出现对传统的飞行模拟游戏是一个很大的突破，使其从纯粹的空战进入全方位的战术领域。

在本游戏中，玩家依然拥有最先进的武器和各种仪器，原有的战机设计也大幅翻新，DID开发的WAR-GEN系统更将加强飞行模拟的真实性。在图形界面部分，基本上沿袭EF2000的构架，不过增强了光源的真实性，尤其是日间飞行时光线相对地面的影响，而飞机等物体的表面也会有丰富的装饰。游戏支持多人连线，通过网络，最多8人对战。

天赋神权

BIRTHRIGHT

北京 风侠

载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	战略角色扮演

美式角色扮演游戏在国内一直是曲高和寡，即使获得大奖的《黎明之砧》(笔者也记不清是什么奖了，反正是权威刊物给的，而且还不止一项）也不例外。对于TSR的AD&D系列，大概只有铁杆的RPG迷才知晓吧！本文所介绍的《天赋神权》(BIRTHRIGHT，暂译)，则是由SIERRA和TSR合作的AD&D系列游戏。而这一次，《天赋神权》将不单只是个神话RPG，它更加入了战争策略游戏的成份，使游戏更具变化。

在《天赋神权》中，所有的角色都是由"血统"来决定其身份地位。而这血统可能是好是坏，因此也造就了正、邪两个不同世界永不停息的战斗，而与生俱来的血统更决定了一个角色的生命、力量、技能等各方面的属性。游戏开始后，共有了17个不同的王国让玩家选择，而17个王国各有不同的资源、宝藏与冒险空间，玩家可以扮演的角色上至国王、下至盗贼，包括剑士、战士、魔法师等数十种。而为了追寻那些上古失传的魔法卷轴及神兵利器，玩家必须走访各国度，深入众多地下城，与各式各样的怪兽战斗，直至生命的终结。



角色扮演并非《天赋神权》的唯一卖点，战争策略也是该游戏的一大特色。玩家可以组织属于自己王国的军

队，为了扩大王国的领域，如何指挥运用旗下的大军就显得相当重要。玩家也可以在自己外出探险的同时，指派一员心爱大将代为管理整个大军，如此就能兼顾角色扮演与战争策略的双重性。

这个由 TSR 及 SIERRA 公司合作的《天赋神权》，以 AD&D 的故事架构加上 SIERRA 的声望，以及新加入的战争策略特点，喜爱 RPG 及战争策略游戏的玩家们不妨拭目以待。

小镇惊魂
HARVESTER

北京 心雨

载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	冒险

最近的恐怖冒险游戏好象比较流行，而且都用上真人影象技术，这次说一下 Merit 公司的最新作品《小镇惊魂》。史迪夫每天一大早就会被那准时的闹钟从睡梦中惊醒，不过今天叫醒史迪夫的并不是滴滴答答的闹钟，而是午夜梦中的一起可怕的谋杀案。此时的史迪夫精神显得有些低落，但更让人百思不得其解的是，此时的他却记不得一切的事情，包括自己的姓名、家人以及身在何处等等……



由于主角一开始就不晓得身在何处，以及自己是谁(讽刺的是家里的人及周围的朋友都认得这个家伙)，主角得在陌生的环境中寻找自我，并揪出在小镇中幕后搞鬼的坏蛋，还要寻找到底是谁偷了史迪夫的记忆。

在这款冒险游戏中，玩家将会遇到许多恶心、恐怖的镜头，以及紧张刺激的战斗和大量真人拍摄的过场动画，游戏进行方式和 SIERRA 的《幽魂》很象，就连操作方式和 3D 构成的场景画面也都颇为类似，当然一些让人惊讶的镜头也会出现在游戏中。和《幽魂》不同的是，为了取得某些谜题和关键，主角得和坏蛋打上一架，呵呵……可千万不要随便乱挥拳头，一些无辜的 NPC 可是会被主角不经意的大拳一挥而命丧九泉，当然主角也会因此错失了可询问的线索和谜题。曾经觉得《幽魂》还不够恶心、恐怖的玩家，那么不妨来《小镇惊魂》走一遭，它可能会让你心惊胆跳地度过一个个不眠之夜。

世纪金冠军Ⅱ
GRAND PRIX Ⅱ

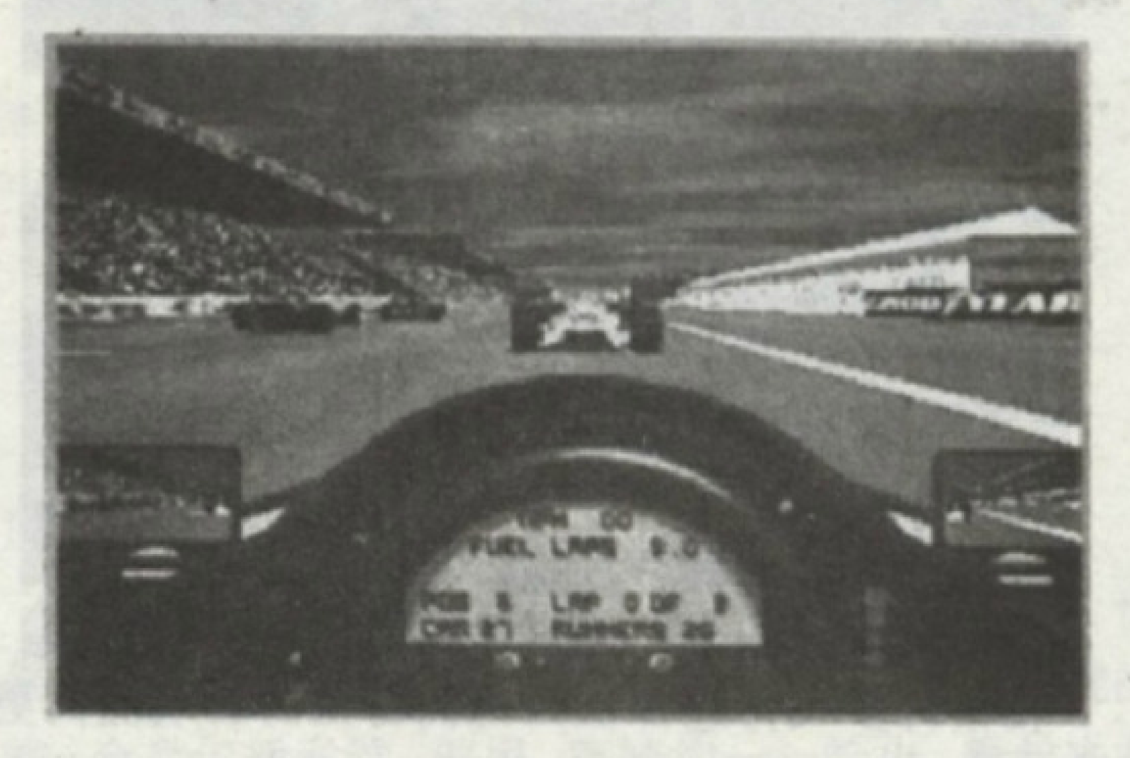
北京 心雨

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	赛车

F1 大奖赛，不仅代表了人类追求速度与驾驶技巧的本能，同时也展现了各汽车制造厂商所制造的发动机和各种配件的性能。因此每一场比赛所展现的不仅是赛手的驾驶技巧，还有赛车本身和维修人员的素质。MICROPROSE 出品的《世纪金冠军Ⅱ》就考虑到了这一点，你不单要驾车比赛，还要扮演维修人员的角色。

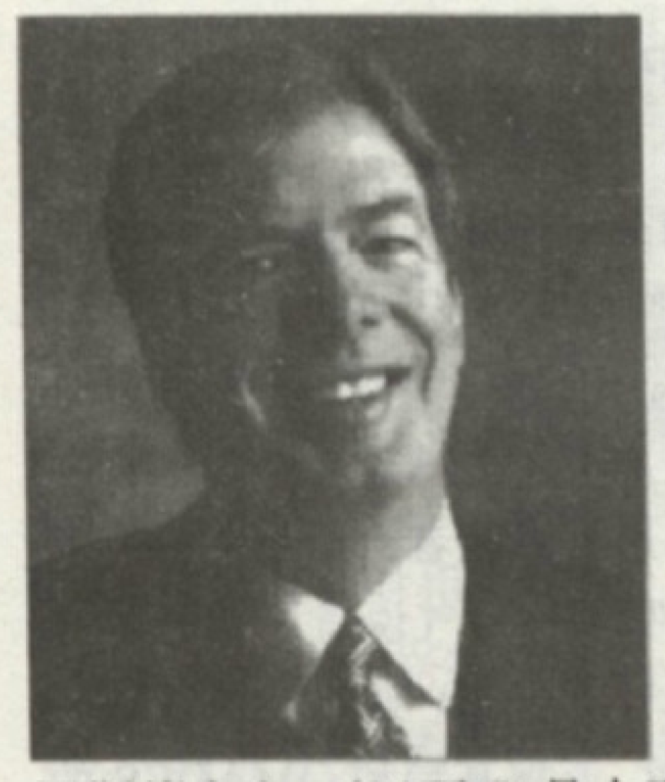
《世纪金冠军Ⅱ》的最大特色是将 1994 年 F1 大奖赛的全赛程完整的呈现在玩家面前。通过电视台的授权，游戏中包含了当时所有现役的车队、车手和真实的跑道资料等。由于这套游戏的延期推出，因此其中的资料已经显得过时，实为一大憾事。

在一代中，你只要专心驾车就行，二代可就不同了。底盘里的弹簧组、减震器、齿轮比以及悬挂高度等等各项细节的设定都需要玩家亲自调整，只要有一个部件不合适，就会影响赛车在比赛中的表现。游戏可以采用 VGA 与 SVGA 两种模式进行，在 VGA 模式下，486DX4－100 便能获得流畅的速度，可如果想在 SVGA 下进行的话，PENTIUM－100 也会感到吃力的。游戏针对不同经验的玩家，一共有 5 种不同的游戏难度。游戏还有 7 个驾驶辅助功能，你可以将它们全部开启，这样一来一部先进的电脑控制装置就会帮助你轻松地驾驶车辆。但是，在真实的赛场上是没有这些辅助装置的，如果你想真正尝试一下比赛的滋味，就勇敢地将辅助装置关掉吧！在比赛之后，你还可以将摄影机叫出来，播放你刚刚在跑道上的英姿，还能从多种的摄影角度来观察自己或他人在比赛中的表现，就如同在看电视一般。总而言之，《世纪金冠军Ⅱ》算是一款不错的赛车游戏，如果你喜欢 F1 就会喜欢它。



进入更广阔的空间——访电子艺界总裁拉里·普罗斯特

本刊记者



秋天，大概是北京最好的季节，电子艺界总裁兼首席执行官拉里·普罗斯特(Larry Prost)、副总裁兼首席财政与行政官Stan McKee、国际业务副总裁Mark Lewis、南亚及太平洋地区总经理Nigel Sandiford一行来京访问。10月16日本刊采访了电子艺界总裁拉里·普罗斯特先生。(以下Q是本刊记者的提问，A是普罗斯特先生的回答)

Q:您这次中国之行的主要目的是什么?

A:这是我的首次中国之行，我到这里是为了了解中国的文化，并看望在这里的办事处和工作人员，了解我们在这里销售的产品，以及零售商、零售价格和市场的推广情况，在我看来所有这一切都得到肯定而且十分有趣。

Q:您如何看待中国这个市场?

A:我认为这将是一个令人兴奋的市场，它正处于一个形成的初期阶段，并有很大的潜力。现在对于销售电子艺界的娱乐软件产品是个很好的机会，我们将会投入更多的精力来发展这个市场。我在中国的这段时间学到了很多东西，并且我认为我们能够促进这个市场的长期发展。

Q:电子艺界虽然是一家国际著名的游戏软件公司，但由于文化的不同，想必你们也存在一个如何适应中国市场的问题吧?

A:是的，我们在中国市场推出了10套产品。最成功的是《极品飞车》和《足球96》，到明年3月是我们的一个财政年度，公司计划在这之前再推出10套，这样我们就有20套产品在中国上市。

我们将进一步了解这个市场并找到哪些是最适合的产品，据我所知体育游戏和战略游戏会不错。事实上在其它地域也存在一个本地化问题，我们坚信一些事情，同时要将我们的产品推往世界的主要市场。

因此，我们将来的目标是使产品推广到世界各地，同时还要发行中国的版本。这对我们在中国这个市场上的发展是至关重要的。

Q:本刊的读者很多都是游戏发烧友，他们非常喜爱电子艺界的游戏，想必他们已经迫不急待地想知道你们将要推出的产品了。

A:首先感谢大家对电子艺界的支持，我们了解到很多人对本公司的一些老游戏也情有独钟，因此不但尽快推出新游戏，还要推出几个经典老游戏，至于具体情况我想销售人员会向你介绍的。

Q:电子艺界的产品好象还不够广泛，偏重于动作较多，不知有无适合其它年龄层和爱好者的产品?

A:其实电子艺界的产品是相当丰富的，因为我们有ORIGIN、BULLFROG两大子公司和Electronic Arts、EA SPORTS、JANE'S三个著名商标，还在中国独家代理MAXIS、NOVALOGIC、INTERPLAY、GREMLIN的产品。另外我们和别的一些优秀公司保持愉快的合作，相信能给大家提供全方位的产品。

Q:(笔者将本刊今年第10期送给普罗斯特先生)电子艺界每年有大量的新游戏推出，对这些产品进行宣传，应该是一个重要的工作，那贵公司在中国有什么计划吗?

A:这是给我的礼物?过一会儿我将很高兴阅读这本杂志。据我所知《大众软件》在中国是一本比较有影响力的杂志，我们将合作来推广和介绍我们的产品。这样用户可以了解到我们现有的产品和将要推出的产品，也许他们不知道如何消费，通过你们的宣传可以使他们获得最佳的选择。

最后，笔者代表本刊和广大读者祝电子艺界能更上一层楼，取得更大的发展，为广大电脑爱好者造福。

结束了这次采访，我的心久久不能平静。是啊，中国这个市场也终于受到世界著名公司的重视了，他们不再是简单汉化一下说明书，再把包装简化后就拿到中国来卖，而是要将游戏真正汉化。笔者最近测试了《主题公园》中文版，其中所有的文本都完全翻译了，就象《模拟城市2000》一样。我们不奢求中文版与英文版同时上市(现在好象不可能)，但求能玩到国际水准的游戏，据悉《福尔摩斯Ⅱ》的汉化工作已经开始。

电子艺界最近上市计划:

12月计划上市《银河飞将Ⅳ》、《极品飞车特别版》、《NBA'96》、《长弓阿帕奇》和《极道枭雄》，1月份计划上市ROAD RASH、《主题公园》中文版、《卡曼奇2.0》、《陆空战将》语音版以及《钢铁雄师》。

MUD 巡礼



搜集整理/北京 迦楼罗

风之王国Ⅱ

(一)故事背景

"啪，啪，啪……"急促的脚步声正在原本十分清静的宫廷中响起，西方王国的国王亚穆基特(YAMAKID)听到如此异常的脚步声不禁皱起了眉头，当他把头转向宫殿的入口时，看到一个全身盔甲的年青人正神色慌张地跑了进来，"ARTHUR，发生了什么事，神色如此慌张？"只见那名被唤做 ARTHUR 的年青人上气不接下气的回答"国…王……我国西方的国境正被一群亚人类攻击……根据前线的回报……好象…好象……是…龙人！"亚穆基特听到龙人两个字时，这昔日以勇猛闻名全大陆的骑士，心头也不禁一阵发寒，喃喃自语到"难道他又从地狱当中回来了？这不可能吧！"回头望着 ARTHUR，亚穆基特以近似颤抖的声音对 ARTHUR 说："快…快…去巫师之塔……请大法师 OMADES 到这里来。"

在昏暗的灯光下，两个憔悴的身影正彼此默默的相对着，他们紧锁的眉头正说明了目前的情况是如此的险恶，过了不知多久，亚穆基特才开口对 OMADES 说："想不到经过数十年的沉寂，龙人还存在这世界上，尤其是经过那次事件以后。"OMADES 叹了一口气说道："不错，想起数十年前那一战，至今还深刻的印在我脑海中，仿佛是昨天才发生的一样。"想起数十年前的往事，OMADES 那原本忧郁的眼神不禁一亮："想当初你、我，加上强大的贤者 JUPITER、勇猛的游侠 JROSE 和诡异的刺客 CHAO，几人对抗邪龙们，可真是惊天动地。""可是当初经过我们的奋战，那魔龙 Evick 已经被我们封印在魔剑中，你和 JUPITER 还合力用大禁咒法术把他封在永恒的深渊——葛罗地狱(CROSS HELL)中，如此一来龙人便失去领导者而日渐衰落，但现在怎么会又聚集在一起侵略人类？难道 Evick 解脱封印了？"OMADES 听到此不禁又皱起了眉头说道："看来必须拜访一下邪龙神殿，去那里一探究竟了。""可是如今谁能陪你去？我必须留下保卫王国人民，而 JUPITER、JROSE 和 CHAO 等人又不知身在何方？""如今时间已经来不及了，你从王国的精英中挑选一批冒险队伍来先陪我去一探究竟，另一方面也派人去寻找 JUPITER、JROSE 和 CHAO。万一我出了什么问题，你可以去 MIDGAARD 寻找我的徒弟 ISABELLA 和 ISABELLE，她们两姊妹和那边的冒险者会给予你必要的帮助"亚穆基特听到这里，叹了一口气说道："事到如今也只好如此了，我会吩咐 ARTHUR 明天就准备好一切，好友，祝你好运。"说到这，亚穆基特和 OMADES 的双手不禁紧紧地握在一起。

……

在 Thalos 及 Ofcol 十分繁荣的时代中。大陆的四个角落分别有四个强大的王国。其中以西方王国最为兴盛。其富有的程度远远超过其他三个王国的总和。他的王城因为在极西之处，因此被称为日落城。然而西方王国由于过于富庶，其王族与平民的生活堕落异常、道德沦落，因此在龙人军团大举入侵时，其庞大的战士及魔法军团竟然不堪一击，全军覆没，而邻近的王国也没有人愿意伸出援手。不可一世的西方王国因此全境化为焦炭。

在最危急的时刻，龙人军团的攻击竟然中止，此后两百年中龙人与王国的军队一直在日落城城郊的平原对峙着，而日落城也从此中断了对外的联系。两百年前为何龙人的攻击会突然中止？没有人知道，而在这个城隐藏有什么不为人知的秘密？国王亚穆基特与邪龙之神 Evick 的关系似乎也不只是仇敌，还有失踪四百年的公主，这座城市有着许多待解的谜团，看看后来的冒险者们能否解开这些谜？

(二)种族的选择

牧师的主要属性为 WIS，各种族相当，没什么好比的，重点在 Str 及 Int。Str：可增加攻击力，可拿较多的装备。Int：可得较多的 Mana 及较强的攻击法术，如 fireball 及 powerball。牧师转职前及 Savant 前期最是难练，因为此时没有好的攻击法术，因此慎选种族提高战

种族(Race)	Max Str	Max Int	Max Wis	Max Dex	Max Con
人类(Human)	18	18	18	18	18
精灵(Elf)	16	20	18	19	17
吸血鬼(Vampire)	15	21	18	20	16
矮人(Dwarf)	19	16	18	17	19
巨人(Giant)	21	16	18	15	19
原始人(Dracon)	20	15	17	17	20
地精(Gonme)	19	17	18	19	17

斗能力对于早期的牧师非常重要。Gaint、Dwarf 及 Dracon INT 太低，不能显现法术的优点，不予考虑。

Vampire：力量太小，连拿个双手剑都有问题，除了护身法外，不予推荐。

Elf：早期最红的牧师种族，INT 很高，Savant 三十级后威力强大，但牧师阶段攻击力太弱，且无法拿太多的装备是其缺点，若能找到朋友一起 Group，则是最佳选择，否则落单时相当痛苦。

Human：新兴牧师种族。Str 和 Int 均衡，独战能力强，Group 时支援能力亦不弱，Amt(玩家名) 目前拿 Ktula Sword 时偶而还可以打出星星来，力量大时的另一个好处是可以拿较多的装备，现在 Amt 可准备三套衣服，一套战斗用以减 Ac 及加 Hr/ Dr 为主、一套加 HP，一套加 mana，十分好用。另 hp 较 elf 高（因 con 高）。缺点是 Savant 三十级后法术攻击威力较弱，且 mana 较少。但据估计，到 HERO 时 Mana 与 Elf 相差不超过一百点，且 Group 时也不会有 savant 会把 mana 浪费在攻击法术上，所以相差并不会太大。但早期时却比 Elf 强很多，故为极力推荐的种族。

Gnome：应与 Human 差不多。

(三)经验与技巧

装备：牧师攻击力不强，打的是持久战，装备异常重要。升上 2－3 级后，请一位前辈帮你准备一套小矮人装备，这些 level 1 的装备比所有的 level 10 standard subissue 还好，其他的，自己到 shop 买 reinforced 装备也相当不错，别穿着 subissue 到处跑，和光着身子没差多少，十四五级换 brass 装备，十六、七级及二十一级换十二级宫装备，二十二级加银装备，可以开始准备睡衣了。另可加一 amulet （con＋ 2）及 small necklace (INT＋1)及 diploma（wis＋1，con＋1)升级时换穿。

武器：请前辈为你用 blue scroll enchant 一把小矮人铁铲，对力量不大的牧师甚至比双手剑还强。十级后若有上古双手剑则换之，否则还是用铁铲吧，十五级若有银剑则换之，否则这把铁铲可一直用到十八级换市长剑。千万别用 claw，牧师拿 claw 打比空手还烂。装备齐武器后，瞬间升上十几级是轻而易举的事，谁说牧师不好练的呢?

训练：别急着练法术，先把属性 train 完再说，此点极其重要，否则升上十几级后会很痛苦。训练顺序如下：WIS －＞ INT －＞STR&CON －＞ DEX，千万别放着 str 不练，选 human 便是看上他的 str 高，再加个 pale blue stone 力量可达 19。每次升级 train 完所剩的 practice 再拿来练法术，以 cure 法术优先，防护法术以 armor 为主，治疗法术早期只要几个 cure serious 即可，攻击法术除了 earthquake 可玩玩外，其他的都是废物。自不量力的事，可在每次升级后做一做，反正那时候不怕死，一来好玩，二来也可测试出当时最适合练功的对象，锁定后，专心练功，待下次升级后再去冒险。Amt 死的时候一半就是在刚升级后玩出来的，四分之一是被 lag 杀的，另 1/4 是因正在讲话没注意而被杀的，否则平时怪物想杀我？门儿都没有。凡事量力而为，不贪功燥进，用防护法术及治疗法术和对手交手，苗头不对溜之大吉，想升级并非难事。Amt 升级速度之快连有些骑士看了都眼红。

牧师的打法应还是以 group 为主，但社会是现实的，savant 固然抢手，cleric 想找人 group 并非易事，还得请大家多多照顾。另外 group 中有 savant 是很省钱的，group full heal 150 mana 可换几千点的 hp，extra heal 50 mana 可加 100－200 hp，但是钱总是 savant 在花，战斗中除了少数外国玩家外，鲜少有战士愿将战利品分一些给牧师们的，除了 Cam 和财力雄厚的外，其他的牧师想富有并不容易，请战士们多多关照吧。

savant 三十级后，法术威力强大，以 human 为例，可凭超强防护力(armor＋shield＋stone＋sanc)和对手打持久战，也可用法术速战速决，相当好玩。此外，earthquake 有时蛮好玩的，尤其要 fix alignmant 时超快，我曾有以一个 earthquake 震死 hobgoblin 为 28 的人的记录，只是平常用时要格外小心就是了。比较麻烦的是牧师不会 disarm，碰到很会 disarm 的对手时，常得祭出 monk 的看家本领 fist fight 索性把武器藏起来，用法术对决。

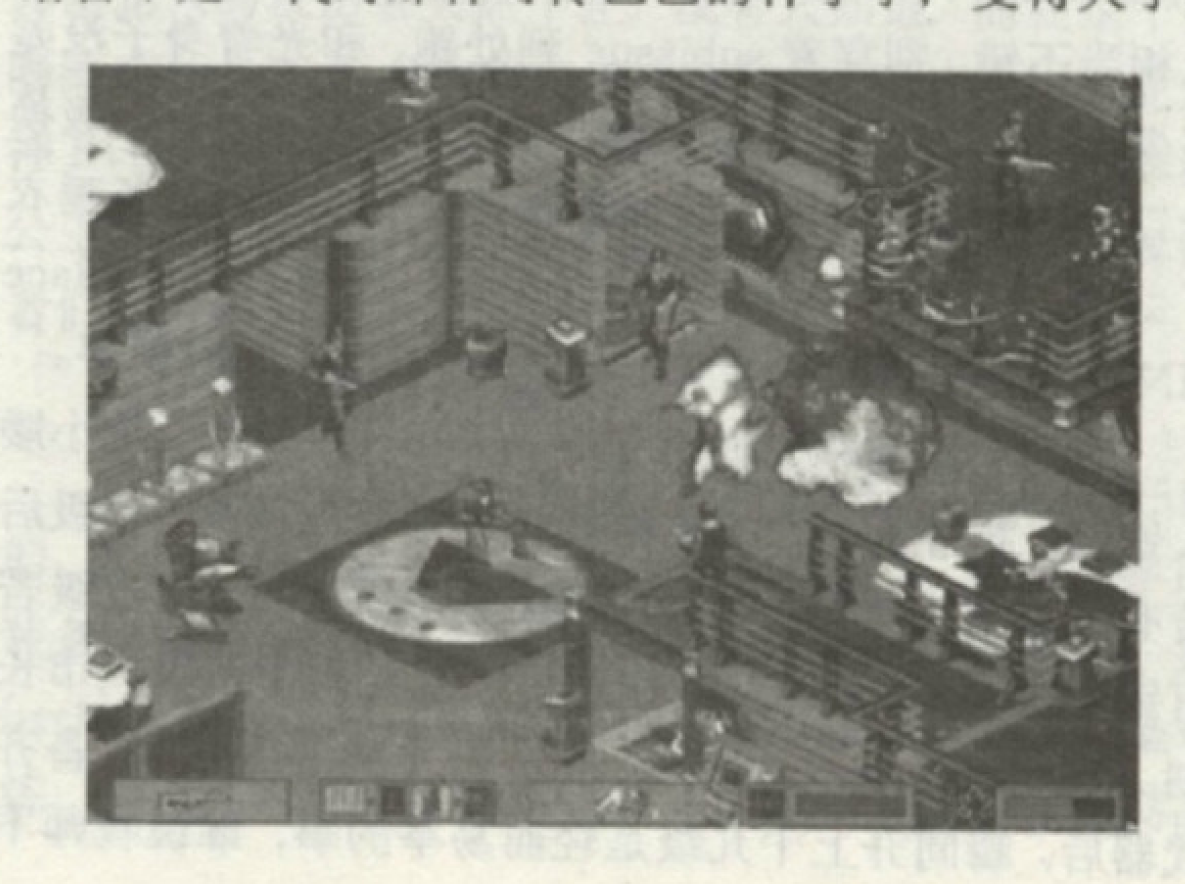


由ORIGIN公司制作的未来派动作游戏《无悔的十字军战士》(CRUSADER：NO REMOSE)以它新颖的游戏方式、表现优异的图象和音响效果，刚一问世就吸引了广大的游戏玩家，并一举夺得了由Computer Gaming World、Computer Games Strategy Plus和Pc Games这三本权威游戏杂志共同颁发的"年度动作游戏大奖"，堪称是今年风头最劲的动作射击类游戏了。ORIGIN乘胜追击，于不久前又推出了它的续作《无悔的十字军战士Ⅱ》(CRUSADER:NO REGRET)。

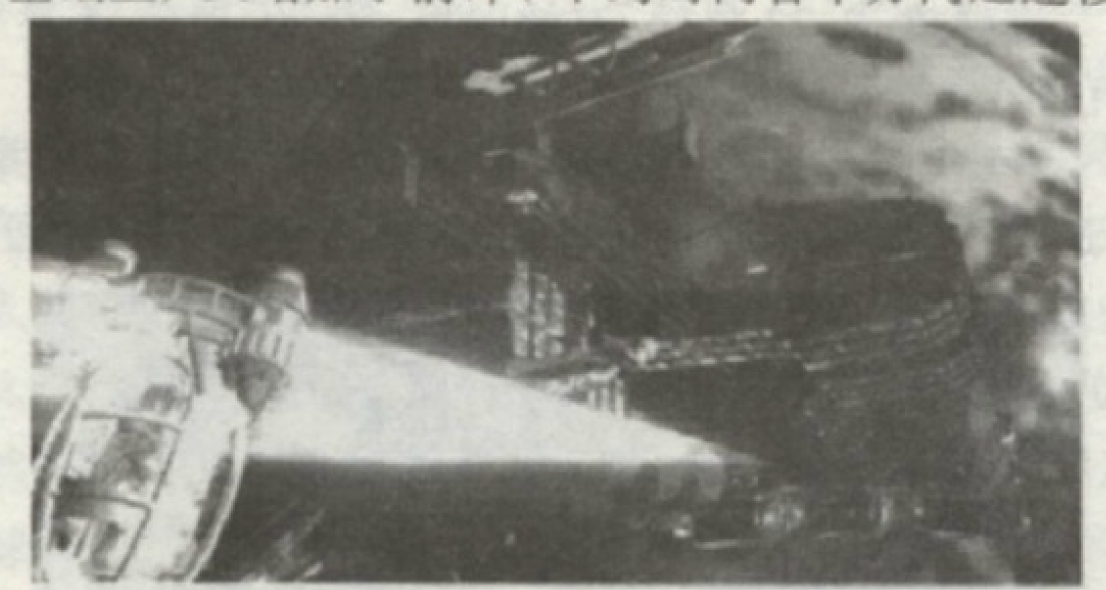
"沉默者"是世界经济共同体(WEC)的精锐武装——精英骑警队中的一员。他原以为作为一个精英骑警，可以用自己手中的武器来保卫人民，维护世界的和平。但当他认清了WEC黑暗的真面目后，他毅然离开了骑警队，投入抵抗组织，成为一名重武装的特种兵——一名发誓要扫除一切恶势力的十字军战士。在《无悔的十字军战士Ⅱ》(以下简称CNR2)中，WEC已将自己的势力发展到了月球。在那里，他们发现了大量的Di－cor矿，这种矿物可以维持WEC统治地球的全部花费，因此立即成为他们疯狂攫取的目标。不幸的是，Di－cor的强放射性会对矿工的生命造成致命威胁，WEC可不管这些，依然强迫大量的矿工登上月球去为他们开采这种矿物。靠着Di－cor的支持，WEC在地球的统治更加巩固，他们也就更加肆无忌惮，更加残忍地奴役人民。"沉默者"愤怒了，他潜入WEC的工厂、宇宙飞船、空间站、监狱以及其它设施，破坏、暗杀、窃取情报、营救俘虏、传播计算机病毒……他试图以自己的行动来动摇甚至推翻WEC的统治。也许有人要说他太不自量力，也许他太疯狂，也许他的行为带着一些悲壮的色彩，但无论最后的结局是什么，难倒我们不应该钦佩这种英雄的举动么?

CNR2保持了一代中全部优秀的特色。与DOOM、QUAKE这些主观视角的动作射击游戏不同，它采取了独特的第三人称视角。这种设计使得主人公可以作出许多传统动作游戏无法作出的战术动作，如：侧滚、跳跃、转身扫射，使游戏者有更大空间自由发挥。在一般的射击游戏中，只有敌人才可以打，这未免让那些有着强烈屠杀及破坏欲望的朋友感到太不过瘾了。《十字军》系列可就不同了，你可以向你见到的所有东西射击，并且可以看见目标被打得稀烂的景象，不同的东西被打坏后的样子都不一样，甚至同一类物品在不同的情况下被打坏后的样子也不一样，只要你子弹够多，尽管痛快地扫射吧。

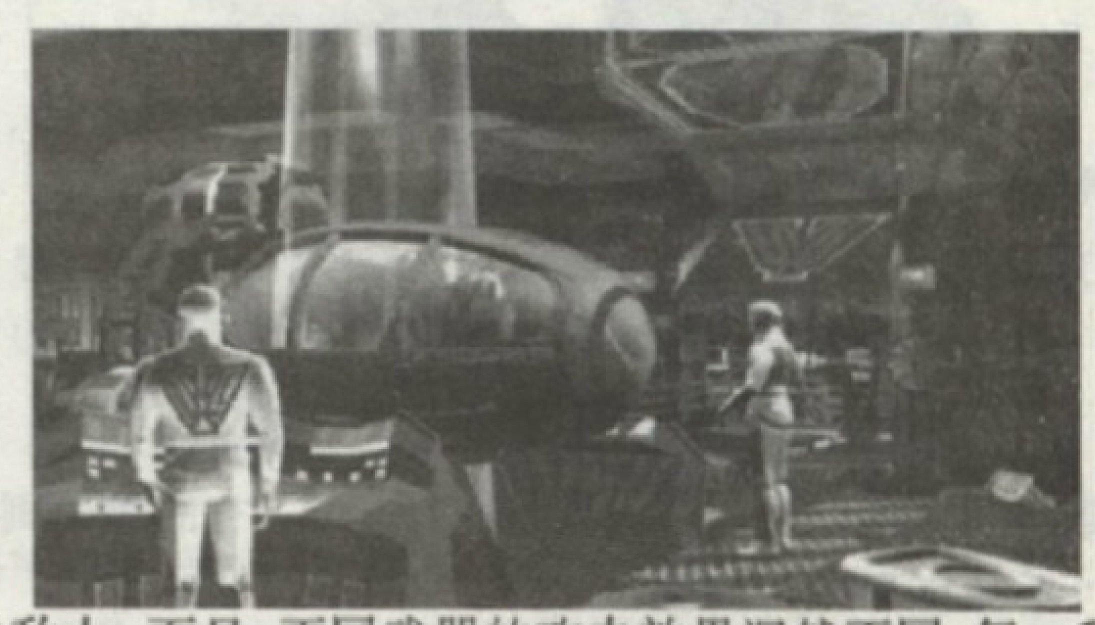
许多玩家在以各种难度打完了《无悔的十字军战士》的全部十六关后，觉得还不过瘾，给ORIGIN公司提出了大量的建议。于是，在保持一代优点的基础上，ORIGIN参照这些建议对二代做了大量改进，足以给所有"十字军迷"们一个满意的答复。在保持了画面流畅度，且并未提高机器需求的前提下(CNR2的硬件需求是486DX4/75＋8MB RAM＋65MB HD)，CNM2提供了两倍于前作的画面。你可以发现健康补给台及能量补给台不是一代时那种可怜巴巴的样子了，变得大了许



多、威风了许多，警报器也不再只是那灰溜溜的一种了，电子照相机、电子摄像机等等花样众多，总之给你的感觉就是画面漂亮了不少，我相信凡是玩过二代的朋友都不会再去玩一代了，那种画面实在是太“土”了。一代中画面风格变化不大的缺点在这里有了较大改进，在全部10个任务中有不同的地方，你可以明显感受到迥然不同的装饰风格：在宇宙飞船中，可以看到四处遍布的仪表和舷窗；在Di－cor矿中，周围堆放着许多的矿石和采矿车，地上还倒着因受矿石放射而死的矿工尸体；在WEC的豪华办公楼中，地上满是高级家具和办公器材，墙上则贴满了名人字画。这使你总能保持着新鲜感。真人出演的过场动画是《无悔的十字军战士Ⅱ》的一大特色，对交代剧情有着十分重要的作用。二代中除了增加动画数量以外，还将全部动画增强到16位真彩色（爽呆了！），不过，这就要看你的显示卡速度够不够快了，如果不行的话，还是改用256色吧。游戏的音乐和音效也变成了16 BIT环绕立体声，当然，这也得SB16以上的声卡和至少300元的音箱才能听得出来。CNR2中共有多达15种的高科技敌人（绝大部分都是新出场的哦），其中九种是伺服机器人及其它各种机械装置，还有不计其数的炮塔、速射机枪、激光防卫器等难对付的东西。一代中的敌人虽然凶狠，但智力却不太高，只是会朝着你开枪而已。二代中敌人的AI有了大幅度的提高，他们会边快速打滚边向你开枪，也会躲在墙角等你走近时突然蹦出来朝你射击，甚至会向你释放出蜘蛛炸弹，还会做各种动作来躲避你向他的袭击，而不是象一代那样只会傻等着挨打。总之，让你觉得是在和一些真正的战士作战，而不是在打一堆活靶子，怎么样，有趣多了吧？敌人强大了这么多，难道全部由你自己去想办法吗？别担心，游戏替你做了不少体贴的设计。在原有动作的基础上，又增加了前冲、下蹲时向各个方向迅速移动



等数个动作，使动作总数达到了21种（恐怕这开创了有史以来动作游戏之最），你可以充分组合运用这21种动作以达到各种战术目的：突袭、躲避、攻击后闪躲等等，就象一个真正的特种兵可以做到的那样。另外，在武器系统上也有较大的增强，武器总数达到12种，除此之外还有7种攻击型装备，使得你可以用各种各样的方法打



击敌人。而且，不同武器的攻击效果迥然不同，每一种武器都会制造出独一无二的死亡方式。看着你的敌人熔化、烤焦、蒸发、溶解、炸烂、结冰、支离破碎、身上冒着火一边尖叫一边狂奔，保证让战争迷们过足瘾。

与一代相比，CNR2的难度大了不少，所以我在这里要向朋友们介绍一些经验，希望能对你们过关有些帮助。CNR2中的许多炮塔和警报器都有能量罩保护，刀枪不入（在你向它们射击时，会闪蓝色的电火花），必须先打掉为能量罩提供电能的电瓶（一般都在附近）或用闸刀开关切断电源，这时，目标上会闪过一道红色的电火花表示能量罩已经除去了。在你进入一些地区的时候，喇叭中会有一个女声提示：“现在已进入高辐射地区，请注意安全！”此时必须赶紧打掉附近的大小电瓶，否则你的生命力会迅速下降。不要踏到画有WEC标志的地板上，这时常常会有隐藏在墙内的秘密武器突然向你射击，如果非走不可的话，也要迅速跑过去或滚过去。CNR2中的激光眼多得要命，走路时要注意观察，它有可能出现在各种物品上和各种高度上，如果不预先清除，一旦被它照到，就会招来大批难对付的机器人。这次许多电子门和密码锁的开启变得不那么容易，要动动脑筋，多看看。有时钥匙放在某个地方，只露出一个小角，必须仔细观察才能发现。觉得什么地方可疑，不妨炸开来看一看，没准后面藏着一道门呢！而且，许多圈套和难题的解决方法不止一种，多试试几种方法。一扇门如果想尽办法也打不开的话，也许可以直接用炮轰开呢！蜘蛛雷一定要节约使用，有些地方你的枪打不到，必须要靠蜘蛛雷来完成任务，所以平时尽量不要使用。不要吝惜弹药，在敌人较多的时候应该换用榴弹发射器、火箭发射器等高杀伤力武器来大刀阔斧地解决问题。在执行任务时，常会有同伴跟你联络，每当听到“嘟嘟”响声的时候，要立即察看个人通讯仪，并仔细听清楚同伴跟你说的话，这都是过关的关键。另外，在每一关中都会有



隐藏着的秘密房屋，有的里面有好武器，有的里面则有……还是你自己去看吧。

无论你是否玩过《无悔的十字军战士》，无论你是不是一个动作射击游戏的爱好者，我建议你都去玩一玩 CNR2，因为它实在太棒了！

让我们共同来替"沉默者"完成他的心愿吧。没有仁慈！没有怜悯！没有遗憾！这就是无悔的十字军战士。

附表：下面的资料相信会对朋友们过关有一定的帮助。

武器（方括号中的数字及符号是直接选用这种武器的快捷键）

下面是十二种世界上最可怕的单兵作战武器，在杀机四伏的战场上，只有它们才是十字军战士最忠实的朋友。

弹药消耗型武器：

〔1〕RP－32"和平主义者"自动突击步枪

满弹重：2.4 公斤，有效射程：75 米（点射）、25 米（连发），射速：10 发/秒。

这是所有 WEC 军事武力的标准步兵武器。可以加装光学或电子瞄准镜，使 RP－32 的有效射程增至 200 米。它以完全符合弹道学标准的硬塑胶制成，并使用摩擦力极小的 0.3 口径无壳弹，一般配装六十发的弹匣，预调三发点射。标准配件还包括枪背带和两脚架。

〔2〕SG－A1"追随者"霰弹枪

满弹重：3.4 公斤 有效射程：20 米，射速：2 发/秒。

SG－A1 使用十二发的弹匣，发射重 13 克会散开的子弹。较低的射速和较弱的火力使得它在作战中已显得有些力不从心。但是用来摧毁电瓶、清除地雷和激光眼什么的，倒是一件趁手的武器。

〔3〕AC－88"死神"精英防暴枪

满弹重：3.25 公斤，有效射程：20 米，射速：6 发/秒。

AC－88 是 SG－A1 的改进型，靠着设计精良的自动机构，它拥有三倍于 SG－A1 的射速。这是 WEC 武器之中最具毁灭性杀伤力的一种，对任何类型的敌人都可应付自如。

〔0〕AR－7"热浪"火箭发射器

满弹重：3.25 公斤，有效射程：1200 米，射速：6 发/秒。

AR－7 发射的是一种低能耗的火箭，火箭于发射后立即分解并释放出三发子火箭。子火箭与发射点成 45 度角，呈扇面状散开，其威力可想而知。母火箭长 9 厘米，直径 6.3 厘米，一个弹匣可以装八枚火箭。这种试验型的武器不仅适用于一般用途，更可以用来反狙击、突围及侦察后开火。

〔－〕GL－303 榴弹发射器

满弹重：4 公斤，有效射程：50 米，射速：1 发/秒。

GL－303 是每个 WEC 火力小组都必须配备的班组制式武器，还广泛地被警察和反恐怖组织使用，主要用于火力压制及障碍清除。它发射的 9.2 厘米流线型榴弹具有爆破及燃烧的双重效能，一个弹匣可装弹十发。

〔7〕BK－16 冷冻枪

满弹重：6.7 公斤，有效射程：30 米，射速：3 发/秒。

这是有史以来最先进的科技性武器之一。BK－16 会射出低速 12 厘米子弹，当它撞击目标后，会制造出一个"场"抑制场内所有分子的运动，并按照目标物外形将其紧紧地"一致化"。这模拟了一个类似于暴露在绝对零度下的"冰冻"环境，人类处于这种环境之下将被立即冻死，并且他们的皮肉变得相当的易碎。伺服机器人通常可以忍受这强大的场，然而它们的电路和水压系统却会发生无法修复的损坏。BK－16 使用十发的弹匣。

〔9〕LNR－81 射线步枪

满弹重：6.4 公斤，有效射程：33 米，射速：4 发/秒。

本武器发射的子弹是高密度、大范围作用的化学制剂，它可以破坏复杂的有机分子键。利用这一特性，它可对人类皮肉产生毁灭性的破坏，将一个人在几秒钟内变成一小坨半流状物质。这种子弹对机械目标同样有效，因为它可以使金属或合成材料迅速发生裂解。

能量消耗型武器：

〔4〕PA－31"判官"激光枪

满弹重：2.22 公斤，有效射程：50 米，射速：5 发/秒，耗能：45 能量单位/发。

WEC 的步兵班中会有一人被称为"闪电杖"，并配备这种武器。除此之外，WEC 还有一支名为"闪电组"的



特殊武装，该组中成员全部以 PA－31 为标准装备。这个“闪电组”常被用在反装甲、强攻重武装的敌人阵地及特殊任务上。这种武器对付机器人以及步行武装平台非常有效，它会射出五颜六色的单发脉冲激光。

〔5〕PL－1“联盟”电击步枪

满弹重：3.7 公斤，有效射程：40 米，射速：12 发/秒，耗能：80 能量单位/发。

WEC 唯一的电击系武器。可以将被击中的人类分解为细小的碳化颗粒，而且它的燃烧能力也对交通工具及伺服机器人相当的有效。PL－1 通常被用在军事突击队作战及警方 SWAT 小组。

〔6〕EM－4[a]“旋风”电磁脉冲步枪



满弹重：4.4 公斤，有效射程：150 米，射速：3 发/秒，耗能：200 能量单位/发。

原本是设计用来打击伺服机器人的，不过后来发现它对人也同样有效。它射出集束电磁脉冲，阻断所有标准伺服机器人的导航结构，暂时剥夺了它们的攻击能力。对人类而言，电磁攻击能够立刻燃烧任何未受保护的目标并把他们蒸发掉。

〔+〕UV－9 紫外线步枪

满弹重：5.7 公斤，有效射程：50 米，射速：15 发/秒，耗能：210 能量单位/发。

仍在发展阶段的 UV－9 可产生并发射集束紫外线能量。这能量对冲击到的任何物质有完全的燃烧效果，可以致命地烧灼无护甲的人类目标的皮肤及器官。

〔8〕XP－5 微波发射器

满弹重：5.9 公斤，有效射程：25 米，射速：5 发/秒，耗能：140 能量单位/发。

XP－5 发射出强烈的窄频聚焦微波脉冲，这能量强到足够熔解未受保护的人类目标。由于它可以瓦解绝大部分机器人内部的电磁机构，所以这种武器对机械目标也同样有效。

下面着重介绍一下二代中新增加的几种物品，有时，使用非正规武器进行攻击，也会收到奇效。

高爆炸弹：爆炸力强劲，引爆时躲远点才是。

自动蜘蛛雷：会自动寻找附近的敌人，把他炸死。

地雷探测器：自动引爆附近的地雷。

红外线探测器：探测周围的激光眼和地雷。

数据侦测仪：强行打开密码锁和密门。

干扰仪：干扰附近伺服机器人的控制系统。

防护罩：使“沉默者”免受辐射伤害。

另：游戏时按 F3 呼出帮助菜单。按 ALT－X 退出游戏，这点与 SEA、QPEG、QV 等常用工具一样，用起来既亲切又方便，真希望其它游戏也能做成这样。

（上接 72 页）也可以改变队员的位置，笔者曾在使用英格兰队时交换了希曼和希勒的位置，结果希勒表现得不尽人意，城池两度失守，而希曼却在前锋线上作战勇猛，攻入两球，真看不出来希曼还是个全才。阵形排定后，就该安排你自己了，在《欧洲杯 96》里，你除了可以象一般足球游戏那样用换人的方法来控制一个队，还可以选择一个队员自始至终地控制他，这样你既可以到前锋线去作一个出色的杀手，也可以坐镇中场，成为全队的灵魂，还可以去后场担任防守的中坚，这种全新的游戏方式给人一种全新的感受，因为你要考虑在无球时该做些什么。作为一名优秀的前锋，你必须选择一个最好的位置，然后静静地等待机会的到来。我想当你抓住战机射进一球，你一定会激动不已的。如果你是一个中场灵魂的话，你一定会为每一脚妙传而兴奋。而且每个队可以有两名玩家加入，笔者有一次和一个玩友分别控制英格兰队的谢林汉姆和加斯克因，场上来个二过一小配合，有意思极了。

这个游戏不但重要的地方做得到家，小地方也做得细致入微。球场上队员经常有提球袜的小动作，两边的巡边员也都随球奔跑得很积极。还有，遇到执法严格的主裁判，铲球可得慎重哟。不然一张红牌，你就只能出局了。总之，这个游戏无论从什么方面都是值得赞许的，可以称之为足球 GAME 的又一经典。最后希望 GAME 玩家里的足球迷们都驰骋在欧洲杯的战场上，再创佳绩。





欧洲杯 96
EURO96

北京　关心

嘿！GAME 玩家里的足球迷们，我想今年夏天的欧洲杯足球锦标赛大家一定都没有错过吧！欧洲十六强角逐于英格兰，比赛精彩激烈，让我们都大饱眼福。同时比赛也留下了很多遗憾，意大利队过早地被淘汰，"黑马"克罗地亚队枉自托大结果输给了老练的德国队，但是最近由 GREMLIN 公司出品的《欧洲杯 96》或许能给你一个改写历史的机会。你能否率领德国顺利捧得欧洲杯，或是让意大利队独领风骚，还是使克罗地亚队继续上次丹麦队的神话，成为真正的黑马呢？还不快来玩玩这一款全新的足球 GAME——《欧洲杯 96》。



足球迷们也许都玩过《足球 96》和《VR 足球 96》吧！而这一款全新的《欧洲杯 96》不但兼有了上两款游戏的长处，并且还有一些特殊的东西使人在玩时会有一种全新的感受。首先，足球迷们，可别拿它和《足球 96》相比，这可是一款真三维足球游戏，从整个足球场到每个运动员甚至场上的那个足球都是真正的三维造型，踢起来可与《足球 96》大不一样了，无论你采用什么视角，图象都不会失真，尤其是近景，人物轮廓线清晰光滑，VR 风格十足。可是如果你的 PC 配置太次，玩不起高分辨率的话，我劝你还是先别玩了，因为你错过了这个游戏最精彩的部分，那就是图象，缺少了清晰的图象，这个游戏就连一般的足球游戏也不如了。总之这款《欧洲杯 96》和《足球 96》相比，在图象上是绝对胜过一筹的。对，别忘了，游戏进行中可以手动切换视角的，按数字键 1——5 分别是如下五个视角：<1> 远景；<2> 沿球门线视角；<3> 平面俯视；<4> 近景；<5> 球网后视角。其次，这个游戏在音乐和音效方面都丝毫不比《足球 96》逊色。节奏感很强的音乐让你感到是赛前的热身，比赛时亿万观众的呐喊助威声和足球碰撞的砰砰声使你如同置身于炽热沸腾的球场，再加上著名解说员英国味十足的解说，都使你如同回到了欧洲杯的赛场上。

下面就准备进入比赛了，你可以选择欧洲杯十六强中的任何一支球队。记住，这可是欧洲杯的原班人马，罗伯特·巴乔的球迷可要扫兴了。如果你选择踢欧锦赛，那么你可以按照欧锦赛真实情况的分组进行比赛，也可以自己再重新抽签分组。一旦你选择踢欧锦赛，你只能按照主办国的安排在指定的体育场和指定的裁判下进行比赛了；可如果你选择练习赛或友谊赛的话，你将有权挑选比赛场地和执法裁判。本游戏共有八个城市的体育场可供选择，它们是：伦敦、利兹、曼彻斯特、谢菲尔德、伯明翰、纽卡斯尔、利物浦和诺丁汉。每个体育场的占地面积和容纳人数都各不相同，结构更是形态各异。比赛时场上草坪的颜色和图案、周围的景物、大屏幕的位置，所有这些都是完全仿照真实球场设计的。至于裁判嘛，总共有十六名，完全是用真人真名，本游戏还给出了每个裁判的视野和执法力度两项指标，足球迷们一定会感兴趣的。



当你选好一支球队之后，就可以去安排你的队员了。比赛阵形共有代表攻击的 4-3-3、代表防守的 5-3-2 和代表平均的 4-4-2 共十四种。你（下转 71 页）



编者按：三国是 GAME 界永恒的话题，比起大胆创新的《三国志Ⅲ》、画面精美的《三国志Ⅳ》和曾经受到广泛赞誉的《三国演义Ⅰ》，《三国志Ⅴ》和《三国演义Ⅱ》只能令苦苦盼望的玩家无奈的摇头——“食之无味，弃之可惜”。三国游戏发展到现在真的快到山穷水尽的时候了？面对新兴的即时战略游戏的疯狂进攻，三国迷真的要投降吗？编者认为，《太阁立志传》系列、《龙腾三国》和《信长之野望Ⅵ——天翔记》都作出了尝试，希望以后的三国游戏能博采众长，推陈出新。（特别声明：本栏目中发表的评论性文章并不表示本刊赞同其观点或证实其内容，仅仅是为了让不吐不快的玩友有一个畅所欲言的一席之地，如此而已。）

浅谈《三国演义Ⅱ》的得失

北京　一兵

三国题材在 GAME 中由来以久，从光荣的《三国志Ⅰ》开始。许多国内外软件公司也加入到三国的淘金阵营中，游戏层出不穷，版本不断翻新，名目繁多，有角色扮演、战略、打斗、娱乐等多类型。

《三国演义Ⅱ》问世

就在群雄逐鹿的热潮中，玩家们还在静静地等待，等待着那早已宣传得沸沸扬扬的《三国演义Ⅱ》，不知是商业目的，还是怕名不符实，智冠公司一推再推，简直就象当初 WINDOWS 95 一样。终于，在 1996 年 8 月，《三国演义Ⅱ》全面上市了。

笔者急不可待地从《大众软件》服务部买了一套，哇！盒子真漂亮，和广告上的一模一样（广告已出多年了）。可当销售人员提醒我要检查一下修改盘时，我的心一下凉下来。回家的路上我又情不自禁地拿出来看，这一看，心又凉了，封面上印着“五丈原诸葛禳皇”？应该是“禳星”才对，难道游戏改内容了？到家在机器上一运行，心彻底地凉了。其中不合理与 BUG 之多，令人瞠目，比起雄霸多日的《三国志Ⅳ》

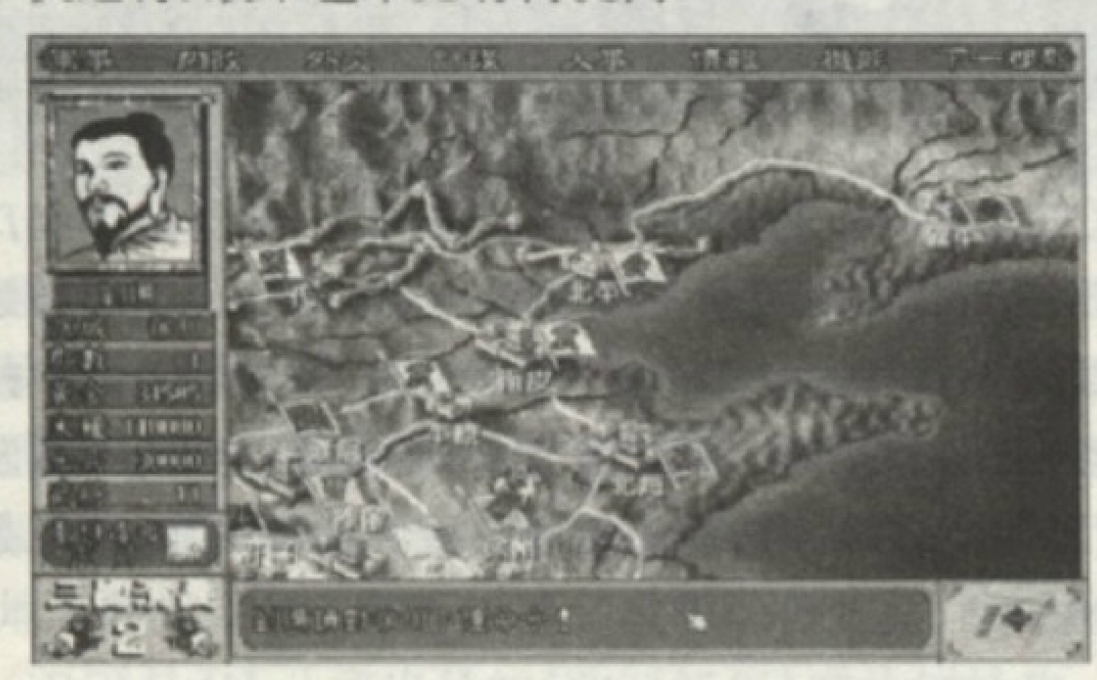

来，也颇有不如。

《三国演义Ⅱ》的得与失

优点：首先要肯定的是，智冠公司力图在散发无穷魅力的三国题材中开发出一套场面宏大，娱乐和观赏性极强的终极三国游戏。游戏运用了大量的多媒体技术和三维动画技术，音响悦耳，画面鲜明，这是值得肯定的，也应该是各游戏公司追求的目标。其次，在小的方面有些创新和发展。如战争时对于阵法的要求很严，不同的阵法和兵种所得到的攻击和防御效果大不相同；战争中运用烧抢粮的成功率很高（除了对曹操本人外），增加了刺激性；战争中行军时如果前方有敌人或者自己的军队时，不能通过，只能绕行，摆脱了以往可以任意穿行于自己军队之间的不合理处；外交设计得不错，有多种关系，也可威胁，也可婚姻，刚柔并济；计谋中驱虎吞狼的成功率较高（虽然笔者没有成功一个），电脑所辖的敌人之间互相使用，一会儿一个独立的，本来曹操挺强大，后来居然司马懿、荀攸之流全自立为王了，为之一叹；训练上，虽然训练度已经满了，但是继续训练可提升士气，这在

战争中是很关键的；另外，游戏中加入了角色扮演游戏才有的经验值，可随着工作的多少增加属性（武力、智力等）。以上是《三国演义Ⅱ》的匠心独具之处。

缺点：有朋友问我，你如何去品评这种模拟类的历史游戏，我回答："第一要有新意，吸引玩家；第二就是要合理，用人们的自然习惯思维就可以接受。"因为是三国题材，所以《三国演义Ⅱ》第一条算符合了。但是第二条，该游戏的表现令人失望，尽管笔者在486/100和586/133上多次运行，效果也未见有何提高。



首先来看一下该游戏的BUG，也就是编程失误之处。

小BUG：无关紧要的地方，有时也体现游戏制作水平的高低。《三国演义Ⅱ》界面不干净，经常出现"残痕"；音乐与语音同时响起时，音乐音量变小，语音出现，这本是很好的构思，可是当语音结束后，音乐居然只剩下一个声道有声音了，而且随机地会出现没有音乐的情况。

重要BUG：界面不友好。比如要打仗了，选好冲车等装备，忽然觉得派将有误，用放弃重新安排将领，这时冲车等设备竟然不能恢复到原有数目，而凭空减少。

算法有误：笔者带八百万兵粮前去攻城，用烧抢粮时，抢得粮草后竟然出现负数，叫人大吃一惊，我军粮草马上告急。

死机：在战争中出现死机简直就是家常便饭。用原光盘带的主程序还好一些，不过计算老有失误，而且界面不如改进版好。用改进版作战却经常让我失望。打一场战役之难相信所有玩家均所体会，战争中又不让存档，而在快胜利时突然死机，其滋味如何？

武将复活：如果擒住君主，只有释放或斩首，然而笔者在斩首敌君主后，在下一个月又可以将他征召进自己的阵营，难道是借尸还魂？

大BUG：以上均可压住火气，暂且容忍，反正比这更难的游戏也不怕。可是笔者用第五期刘备时，先从新野打下襄阳，刘备移驾襄阳，再派兵打下宛、许昌、洛阳、江陵，这时我派江陵降将马良回守襄阳（江陵尚余十余人），同时刘备率襄阳所有人马进驻江陵，然后按"令"等待下一月后，发现江陵只剩下三个人了，而襄阳空城一座，其余武将哪儿去了？刘备哪儿去了！！！开始我还安慰自己，大概襄阳离江陵甚远，一个月时间到不了。可是，时间在流逝，尽管我的领地到处是君主刘备的旗号，可是我的刘备和多员爱将竟然不见了，套用一句现代诗"刘备啊，你在哪里？？？？"，我几乎崩溃了……

不合理：编程的失误只是一个方面，单从策划上看，该游戏就存在许多不合理现象，也就是笔者上文提到的用习惯思维不能接受的东西。

首先，战争一个月打不胜就要撤兵，这是谁规定的？那著名的官渡之战、赤壁之战、彝陵之战、合淝之战可是一个月打下的？只要我军粮草足，围寨困城岂是难事？不要说众玩家打胜一场仗多么不容易，就连电脑自己互相打时，也未见攻下一城，总是"久攻不克，铩羽而归"。

其次，单挑不合理，仅限10回合，而且很难战败对方（笔者单挑数百次，只有两次击杀对方）。如果武力相差不远倒也情有可原，但是张飞挑马良也是如此，在《三国演义》的故事中，那痛快淋漓地"一刀斩于马下"、"交手不到三合，一枪刺于马下"，那紧张激烈地"大战三百回合"、"挑灯夜战"，都无从体现。更无法表现出大将的"万夫不挡之勇"。

再有，战争中提供的计策太少，而且威力甚小。象《三国IV》中的火计之类，本游戏也有火攻，只是燃烧不够，而且敌军可透火而入；如果两军训练与士气相当的话，完全靠兵力和阵法，难以体现以少胜多，以弱胜强，也无法体现足智多谋的军师们的才智。

综上述，武将不能显其勇，军师不能显其智，可谓三国乎？

而一些小的不合理之处更是繁多。《三国演义Ⅱ》延用了《三国志Ⅲ》的很多东西，而这些东西本身就存在着不合理性，如敌方君主不能征召不合理；每月只能移动一次，运补一次，征召武将一次，侦察敌情一次等不合理；没有主将、副将制，每将限带兵一万不合理；战斗器械战争结束后自动消失不合理，应该可以在战后修补；我方撤退总要有武将被擒不合理；朝廷会议不合理，每月召开一次，而且要有六名以上武将（登录的新武将不算）；移动时，没有"全部移动"的选单，而是要反复选取，战争时没有"全部结束"的选单，只能一个接一个耐心地休息；至于说明书上说的对诸葛亮等高智力军师要言听计从更不知所云，因为我每次不听反而有效，如征召武将、援助要求、赏赐等，令人怀疑电脑是否用随机性取代了真正的AI。



小技巧

所有的模拟GAME都有它投机取巧的一面，《三国

演义Ⅱ》也不例外，这是电脑AI的一种局限。如果正常一点的话，笔者只能告诉大家战争时用优势兵力将敌人一个一个围住，再用围攻和突击逐个消灭敌人。

要是用旁门左道的话，想玩好该游戏，就必须有足够的兵力，用募兵的话只要有钱就可以随心所欲地买人马。而钱怎么来呢？别忘了，外交中有威胁和援助要求。要保证成功率的话，有几条因素，威胁的国家一般都在本国附近，用政治力和外交力高的人，威胁金额一次可有十万黄金进帐；援助要求最多不要超过八万黄金，而且援助可以找远一点的敌人，和他们没有太多的利害冲突，援助完后，还可以用5%进贡还给敌人，让他们恢复友好。这样，近威胁，远援助（当然要经常换着国家来，否则会遭到拒绝），无任何商业发展，笔者每月可得十八万两黄金，一年就是两百万呀！

当然，《三国演义Ⅱ》也可以用PCTOOLS修改喽！它的存贮档是SAVE0到SAVE9.SG2，用查找属性的老掉牙方法还是很有效的。不过注意，该游戏有保护算法，人物属性不要高于100，不然派这些武将干活儿时会死机的，值得一提的是，由于它有攒经验值升级功能，所以武将的计策都是活的，只要属性够高，武将就成了阵法、计策皆通的“超人”了。

后话

听说智冠即将推出《三国演义Ⅱ》加强版，买《三国演义Ⅱ》的朋友可以用原版免费交换。这个加强版不但将二代中的BUG统统解决，还改了许多不合理之处。由于笔者尚未拿到，无法测试，也就无从说起了。如果真如智冠所言，那真是广大三国迷的福音，也是对玩友们最大的补偿，而笔者这篇文章意义也就不大了，就算给智冠提个醒吧！

（上接76页）不足之处：不论是谁最多只能带一万兵，而且也看不出赵云、吕布这样的骁将带兵比一般庸将强多少，让人很难理解，同时可供选择的计策太少。评分：《三国志Ⅴ》8分，《三国演义Ⅱ》8.5分。

在武将单挑的设计上又是高低立现，《三国Ⅴ》基本还是四代的老样子（甚至画面还不如四代精美流畅），但增加了一些绝招如暗器、会心一击等，但并不由玩家控制，这与《三国演Ⅱ》单挑时的三维动画相比就差得远了，从Ⅱ代中的单挑设计中大家可以看到《VR战士》的影子（当然机器档次要高，不然一招就得几分钟，非把你等白了头不可），动作非常漂亮、潇洒，但也不是没有缺点，如把马上战搬到步下，让人不能理解，也不符合历史事实。评分：《三国志Ⅴ》7分，《三国演义Ⅱ》8.5分。

电脑AI：二者都尽力而为了，但相比之下，《三国演Ⅱ》似乎做得更好一些，没有充分的准备就冒然进攻，往



往会大败而归。电脑平时还会不断对你用计，搞得你手忙脚乱。而《三国志Ⅴ》中的对手就弱很多，连曹操也不堪一击，若是和朋友们一起玩还凑合，但等人太费时间了。评分：《三国志Ⅴ》7分，《三国演义Ⅱ》7.5分。

游戏操作：《三国志Ⅴ》则要胜出一筹，因为它原来是WINDOWS版的，鼠标操作和WINDOWS相近，玩家比较熟悉也很方便，而《三国演义Ⅱ》你就要适应一阵了，尤其右键的功能很强大，如果玩惯了倒也很方便。如果你同时按下鼠标的左右键，不论在什么时候都会突然结束游戏，连问都不问。评分：《三国志Ⅴ》9分，《三国演议Ⅱ》8分。

指令系统：双方各有千秋，《三国志Ⅴ》的指令比四代有了较大改进，指令精减不少，又增加了一些实用的条目，基本上满足需求，而《三国演义Ⅱ》的指令系统则非常丰富，可以说是历来三国游戏中最庞大的一个，给您较大的选择余地，但要想完全掌握绝非易事，其中有一些并无太大用处。评分：《三国志Ⅴ》8分，《三国演义Ⅱ》8分。

细节问题：作为光荣公司连续推出的第五代产品，《三国Ⅴ》在一些细节问题上更加注意，其中保留了多玩家模式，有难度的选择及历史与假想之分，如选择历史，到一定时间将有一定的历史情节出现，如诸候共讨董卓、火烧洛阳、徐庶荐孔明、三顾茅庐等，增加了一些RPG的成分。《三国演义Ⅱ》在这方面也处理得很好，华佗作为名医的随机出现在各城中，治病救人、减轻武将的疲劳度，很符合史实，而且采用按月执行指令的模式，不象《三国志Ⅴ》中需要等待别的诸候执行。评分：《三国志Ⅴ》8.5分，《三国演Ⅱ》7.5分。

总体评价：《三国志Ⅴ》78分，《三国演Ⅱ》81分，作为目前两个公司三国类游戏的豪华旗舰，《三国演义Ⅱ》稍占上风。但两款游戏都比人们预计的要差，也许还应那句话“希望越高，失望越大”。智冠公司也不应高兴的太早，《三国演Ⅱ》的容量几乎相当于《三国志Ⅴ》的10倍，某些方面胜出一筹也是理所应当的，作为中国人自己创造的三国游戏，在此真诚的希望他们能再接再励，彻底打破日本人对三国游戏的垄断。

巨星的碰撞

——三国志V与三国演义Ⅱ之比较

黑龙江 侯力勇

今年无疑是三国游戏的一个新高潮，因为两家大公司——光荣和智冠都在今年推出了他们三国系列的豪华旗舰——《三国志Ⅴ》和《三国演义Ⅱ》，这两款大型游戏中，《三国志Ⅴ》推出的较早，但正式的中文版也是不久前才上市的，而千呼万唤始出来的《三国演义Ⅱ》则一推再推（让人怀疑是吊玩家的胃口），终于在八月份揭开了它神秘的面纱，到底这两款游戏哪一个更棒呢？为了有个直观的比较，我们不妨采用打分的方法，把游戏划成10个方面（每项10分），看谁是今年三国游戏中的王中王。

美工方面：此项包括人物形象造型和地图设计两项。从人物形象造型来看，光荣公司一向以精致的人物形象设计而著称，而《三国志Ⅴ》更是煞费苦心的重新设计，总的来说符合原著的描写，角色细腻而漂亮，可称得



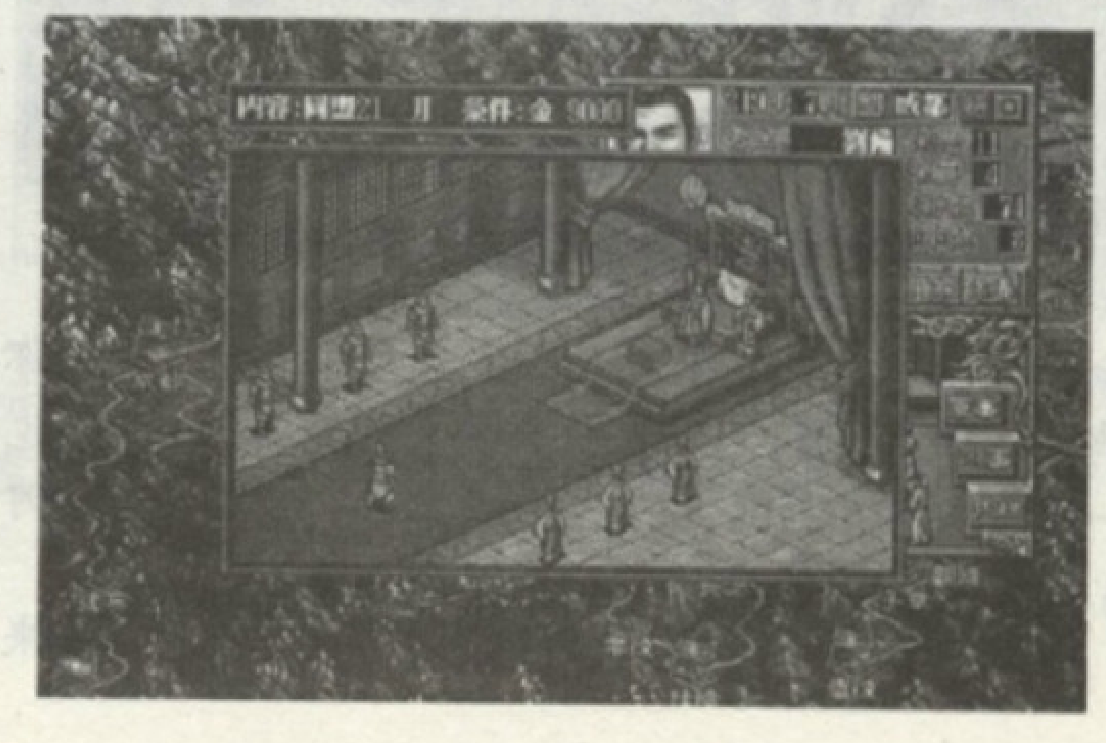
上是上乘之作；而《三国演义Ⅱ》则令人失望，似乎游戏设计者更偏重于片头片尾及单挑时的三维动画设计了，对人物造型却未给予足够的重视，绘制的很粗糙，给人漫画和卡通的感觉。评分：《三国志Ⅴ》8.5分，《三国演义Ⅱ》7.5分。

地图设计上，《三国志Ⅴ》主画面地图与四代基本相同，但描绘的更细致真实，而《三国演义Ⅱ》则是以卫星拍摄中国地图的照片为基础，绘制得非常逼真，山川脉络清晰可见。在作战地图方面，《三国志Ⅴ》没有采用具体占一城池的设计，而采用了攻占某地区几座城池的方法，所以地图绘制得很大但较粗糙，尤其令我不满的是仅用几十个小圆球组成各种阵型就代替军队，似乎有些敷衍了事，而在这方面《三国演义Ⅱ》则下了一番功夫，他采用攻城为主，辅以野战的方法，城池的设计细致入微，街道房屋等应有尽有，你大可攻破城池与敌展开巷战，而野战地图设计的也很棒，山川桥梁无不栩栩如生。评分：《三国志Ⅴ》7分，《三国演Ⅱ》8.5分。

音响效果：此项包括音乐和音效两项。在音乐设计上两者都尽其所能，《三国志Ⅴ》中的古曲或雄壮洪厚或轻柔动听，但听起来总有些日本味，而《三国演义Ⅱ》中则完全采用中国古典音乐，片头片尾的音乐雄伟瑰丽，让人觉得荡气回肠，游戏中全程播放的是广东丝竹乐，清心静耳，令人回味，但缺点是只有一首来来回回的播放，对于一个要打十几个小时的超级玩家来说，再好的音乐也会厌烦（最后只好关掉了事）。总的来说二者各有千秋，均为上乘之作。评分：《三国志Ⅴ》9分，《三国演义Ⅱ》9分。

如果说在音乐上二者平分秋色，那么在音效方面，《三国志Ⅴ》就远远落后了，没有一句人物对话，不能不说是一大的缺陷其它方面的音效也不尽如人意，而《三国演义Ⅱ》则大下苦功，游戏中共有四千多句人物对话，且都是标准普通话，各种事件均有配音，让你如身临其境。评分：《三国志Ⅴ》6分，《三国演义Ⅱ》8分。

战斗设计：此项又分军团作战和单挑作战。指挥军团作战时，《三国Ⅴ》仍基本沿用四代的作战模式，策略的种类稍有增加，又增加了阵形的变化。而且采用得经验值升级的制度，等级越高，带兵越多，攻击力也越强这一点我很欣赏，谁也不是一生下来就会打仗。但由于用小圆珠代替军队，战斗时只是两小堆圆珠打得不亦乐乎，让人感到别扭，更缺少攻城战这一古代传统作战项目，也是一大缺陷。《三国演义Ⅱ》则采用不同兵种组成不同阵型（与三国志Ⅴ异曲同工），连主将也清晰可见，作战时两支部队正面厮杀，再配以动作和音效，在攻城战上又是重点突出共有十余种攻城守城的道具供你选择，真实的再现了古代攻城掠地的情景，无论攻方守方都很过瘾。（下转75页）



谈谈《三国演义Ⅱ》

黑龙江 孔碧

智冠的《三国演义Ⅱ》面世前，其轰动的广告效应不知倾倒多少玩友，笔者便是其中之一。《三国演义Ⅱ》上市当天我急忙进入了智冠的"三国时代"，通宵达旦地几天下来，感到此游戏较广告宣传有些差距，但总体来讲《三国演义Ⅱ》仍是一个较为完美、颇为耐玩的三国游戏。

以多数玩友的玩法，自然是自立为新君主，带着自己的三员大将，在第一阶段"斩黄巾英雄立功"中开始开创自己的基业。在设计新君主时，不必过分强调武力值，应将你的人德、兵法、智力、政治力等设置较高。初选登场郡县时，应以成都为最佳，因为成都的人口最多，对以后的募兵及税收等都有好处。在最初的两个月中，派两员大将迅速移动到永安将其占领，此时的江州、建宁及云南便是你的天下了，再派一员将在以上三郡内"烧杀搜刮"一番，将所得的黄金、粮食、美女、名马等全数运至成都。如果此时外围城郡仍未被何进、丁原等人所占，你也可以去这些地方"搜刮"一番。这样几个月下来，你的黄金、粮食便极为充足，然后，由人德值较高的人来发粮赈灾，提高统治度，你的内政基本可以高枕无忧了。此时，最重要的也是最令人头痛的就是对将领们的赏赐了。创业伊始，良将奇缺，好不容易招至麾下的几员将领，如因忠诚度不够，被他国"诱降"而走，岂不可惜？而提高将领的忠诚度只有"赏赐"，为了保住自己的爱将，每月伊始，都要用黄金来"打点"一番。起初城寡将少，打点打点也就罢了，发展起来后，十几座城池、数十名虎将，哪位都惹不起，且"赏赐"又没有"批处理"，只好一个个地检查忠诚度，再一个个地赏金。大部分时间用在这里，笔者对此颇伤脑筋。



国富民强之后，自然想吞并他人，此时你需要得力的将领，可派手下的兵法值较高的将领去诱降追随丁原的吕布、追随刘备的关羽、张飞等虎将，以及曹操手下的贾诩、郭嘉等谋士。不要去顾虑历史，只要你下苦功死磨硬缠，不停地派人去当说客，这些将领自然会到你的麾下。再加以美女、名马、黄金等赏赐，他们便会"肝脑涂地"地追随你。

兵多将广之后，开始你的统一霸业吧！"胜兵先胜而后求战"，利用计谋夺取城池是"三国演义Ⅱ"的一大显著特点，诸多计谋玩家不可不用。对于敌方君主所在郡县，可在侦查敌情后使用"诱降"、"伪书使疑"、"借刀杀人"、"策后"等计削弱其手下力量，而后攻之。对于敌方君主有多个城池的，可派人用"驱虎吞狼"之计，促其太守造反自立为王。

要注意"不打无准备之仗"，在兴兵讨伐前，应注意士兵的士气和训练度。和平时期应抓紧训练，士气达到90以上，出兵才能得心应手，士气低于40，上了战场就会有逃兵。如金钱、人员充裕的话，可以在和平时期制造一些兵器。战争前攻城武器一定要配备给士气和训练度较高的部队，因为这些武器的攻击力是以士兵的士气为基准的。起兵前，如探知对方的城御值在500以上则投石车等可不必配备，因为此时对方城前会有一条护城河，上述武器派不上用场。攻打敌方城池时，如对方守城将领在2名以上、士兵在10000名以上，便会有部队在城外迎击。此时你可以见到最精彩的也是《三国演义Ⅱ》的精华——"武将单挑"，在这里你可以欣赏到极为精彩的3D画面。《三国演义Ⅱ》中的排兵布阵法，只在接触战中能派上用场，在与敌人对攻时，你可以选好阵形，不理会敌人的攻击，而频繁地使用"诱降"之策(用金较多，须考虑经济实力)，如能成功，则敌将及士兵便成为你的手下，即使不成功，如你排阵得当，你的士兵伤亡也比对方小，解决了城外的敌人，便开始攻城。攻城有爬城墙和撞城门两种方法，笔者认为在对方守城兵器较多的情况下，爬城墙士兵伤亡太大，实不足取笔者曾经动用几万人马，用"烧抢粮"及"流言"之计将敌方城内的粮食降为0，士兵数降为0，然后疯狂攻击了一个月，死伤大半（皆被其守城兵器所伤），只好"鸣金收兵"，着实可气！现在笔者只有一个单调的攻城方法：用冲车冲击城门，冲车被毁后再派士兵冒着枪林弹雨不停地撞，直到撞开城门为止。不知各位玩友有何攻城妙计？

在作战计谋方面，《三国演义Ⅱ》的设计显得单调，广告上宣传的水攻、妖攻、空城计等均不见踪影，连《三国志Ⅳ》中的落石、陷井等计也没有，不能不说是此游戏的遗憾之处。尽管如此，笔者仍为其磅礴的卫星视图、优雅的古典音乐、先进的全程语音及逼真的动画效果所折服。此文之拙见，尚盼各位玩友指正。

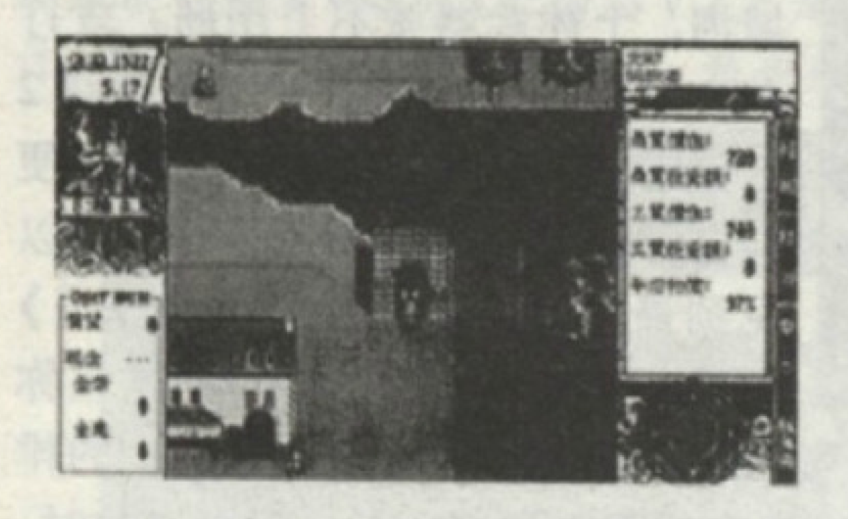
1. 仙剑奇侠传（2425票 → 大宇）



2. 命令与征服（2156票 → WESTWOOD）



3. 大航海时代Ⅱ（1738票 → 光荣）



4. 三国志英杰传（1708票 ↑2 光荣）



5. 三国志Ⅳ（1618票 → 光荣）



GAME

首选游戏排行榜

1. 命令与征服（998票）
2. 仙剑奇侠传（878票）
3. 三国志英杰传（132票）
4. 大航海时代Ⅱ（120票）
5. 三国志Ⅳ（106票）
6. 炎龙骑士团Ⅱ（102票）
7. 足球96（95票）
8. 魔兽争霸Ⅱ（80票）
8. 魔法门之英雄之敌（72票）
10. 三国演义Ⅱ（68票）

幸运读者名单

胡可	四川省双流县	张凯	广西省桂林市
姚刚	湖北省武汉市	赵长路	四川省重庆市
周静	华中理工大学	朱润兰	湖北省武汉市
马长捷	黑龙江省哈尔滨市	谢朋	辽宁省沈阳市
宋玉齐	辽宁省锦州市	丛哲	辽宁省锦州市
罗桂荣	哈尔滨装饰织物厂	金沙	北京市西城区
金刚	北京市朝阳区	唐炜	河南省郑州市
张潮	北京理工大学	林斌	福建省福州市
赵昱	北京北师大实验中学	赵良	上海财经大学
李宝	北京市昌平县	冯瑜	甘肃省兰州市
曾伟刚	长沙国防科技大学	冼世杰	广西壮族自治区梧州市
郑茂	长沙铁道学院	刘栋	河北省保定市
俞俊承	上海市康定东路	李粟	天津市承德道
郭毅	浙江省长兴雉城粮管所	周洁	江西省南昌市
张锐	扬州市立新路水厂宿舍	马筑男	贵州省贵阳市
许万妹	南京市鸡鸣山庄	杨晓翔	云南省昆明市
赵志峰	西安交通大学	王秀兰	安徽省安庆市
张妮娜	陕西省西安市	刘敏	安徽省淮南市
蒙伟	西北工业大学	刘羽	内蒙古自治区乌兰浩特市
谢芳	安徽省合肥市	何湘煜	上海市华东理工大学

龙虎榜

11－20 名游戏排行榜

11. 炎龙骑士团Ⅱ　（960 票）
12. 毁灭战士Ⅱ　（598 票）
13. 三国演义Ⅱ　（550 票）
14. 太阁立志传　（476 票）
15. 倚天屠龙记　（442 票）
16. 中国　（378 票）
17. 美少女梦工场Ⅱ　（310 票）
18. 轩辕剑外传——枫之舞　（292 票）
19. 新蜀山剑侠　（272 票）
20. 天使帝国Ⅱ　（244 票）

TOP TEN 参加办法

请将您当前心目中最喜欢的 1－10 个游戏的名称写在信封背面（或明信片），在信封正面左下角写明“TOP TEN”字样，以正楷写清您的通信地址，寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。我们每月将从这些选票中随机抽取四十名幸运读者给予奖励。因此您无需追求“命中率”，投出您真实的一票！但请注意遵守以下游戏规则。

1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款，可少选。
4. 所选游戏若为英文版，请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。
6. 必须将所选游戏写于信封背面（或名信片）。

并非必须：读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面，注意不要与 TOP TEN 的内容混在一起！

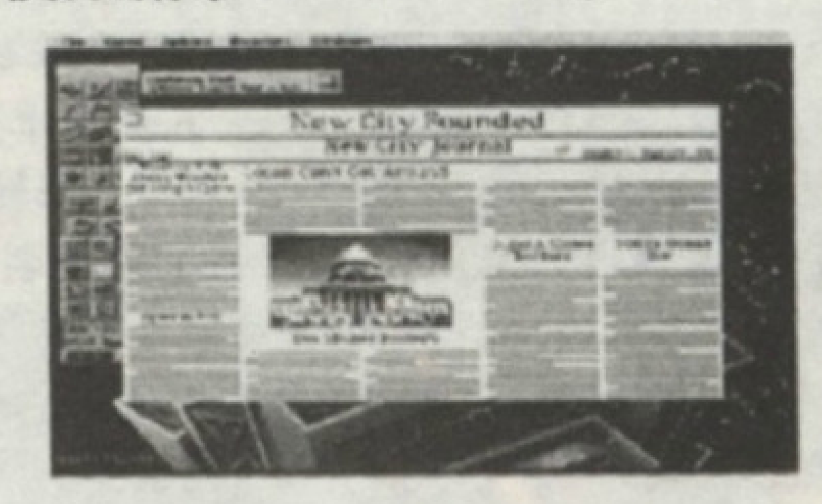
6. 足球 96（1440 票 ↑5　电子艺界）



7. 大富翁Ⅲ（1324 票 ↓3　大宇）



8. 模拟城市 2000（1300 票 ↓1 MAXIS）



9. 魔法门之英雄无敌
（1302 票 ↓1 NEW WORLD·COMPUTING）



10. 魔兽争霸Ⅱ（1094 票 → Blizzard）





十一月榜评

不知不觉，天已有些冷了。但想必你和我一样，心仍是火热，血仍是沸腾——是啊，我们爱GAME，就象爱我们自己！看到自己喜爱的游戏终于登上前十名，你是否由衷地感到欣喜？看到它一步一步向上"爬"，你是否想说"再努力一下，下次再前进一名"？当看到心爱的GAME委靡不振时，你是否想帮帮它，让它重振雄风？如果有那么一天，它终荣登榜首，你是否会欢呼雀跃，亦或心中无限感慨而泪流满面呢？——这就是TOPTEN，我们大家的TOPTEN！一个人在GAME世界中闯荡太寂寞，TOPTEN给你一个参与的机会，到了这里，既可以抒发自己的感想，又可以聆听别人的高论，大家聚在一起"快意江湖行"，应当是人生一大乐事吧。

本月排行榜的变化还是很大的，最惊人的是《足球96》从上期十名开外，一下杀到本期第六名，难道是因为天冷，大家不愿到户外踢球，都转到家里踢了？还有《大富翁Ⅲ》，从第四名掉到了第七名，为何？我也搞不懂，是不是因为同类游戏太多了？象《超级大富翁》、《魔岛大富翁》等等。不过《大富翁Ⅲ》还是目前最好的中文桌上游戏。

有个新动向请大家注意，《三国演义Ⅱ》已"暗渡陈仓"到达了"13号地区"，对此小弟不想多说，孰是孰非玩家自有公论，TOPTEN可证明一切。至于其它，大都稳坐原位，最多只上下浮动一两个座次。

《仙剑奇侠传》 它的选票比上期又多了628张，可见尽管沧桑变化，其在玩家心中的地位仍是牢固的。近来新推出的几款中文RPG，如《绝代双骄》、《刘伯温传奇》等，虽然各有其突出的特点和长处，但总体表现上仍不及"仙剑"，看来打破"仙剑"的神话还要靠大宇自己。

"前几天终于把'仙剑'打通了，你别笑我这么土，其实我最早接触她，可追溯到去年。这次重新拾起来，完全是因为在TOPTEN上听了太多的'鼓惑'——真的那么感人吗？尽管我已作好了思想准备，但当看到那一副副古朴而又忧伤的画面时，我的视线不禁模糊了，心里也一阵阵的发酸……"（北京 赵效民）

《命令与征服》 这个游戏是榜上唯一有实力与"仙剑"抗争的。看看首选榜吧，《命令与征服》高过仙剑100余票，估计C&C迷与仙剑迷会在榜上有大争战。

"在游戏中，最紧张刺激的不是坦克飞机大对战，而是做一名孤胆英雄——头戴红色贝雷帽，怀揣TNT，手持狙击步枪，只身闯虎穴，杀敌寇，炸碉堡，打得敌人丢盔卸甲，溃不成军。"（浙江 波塞冬）

《大航海时代Ⅱ》 此可谓TOPTEN的元老了，从1995年9月第一期榜首到现在，它从未下过前五名！本次又稳坐季军宝座，功力可见一斑！

"一叶扁舟，遨游世界，何等洒脱！伴随悠扬的音乐，我驶入无际的大海，心如澎湃的海水，激动不已。我在心中大喊'大海啊！我来了……'"（浙江 HERO）

《三国志英杰传》 上次下降了3名，这次又前进了2名，总算止住了下滑。《三国志孔明传》作为"英杰传"的续集，其画面、音效等都有较大提高，但TOPTEN上至今仍未见踪影，是否会和"太阁Ⅱ"有相同的命运呢？

"眼看三国豪杰们一个个的LEVEL UP，真让人高兴！此游戏既象战棋游戏那样让你指挥千军万马，又象RPG那样有细致的情节，怪不得让人百玩不厌！"（北京 陈雷）

《三国志Ⅳ》 现在三国游戏出了这么多，它还赖着不走，真让人无奈(玩笑)。《三国演义Ⅱ》蠢蠢欲动，《三国志Ⅴ》蓄势待发，一场"三国演义"就要上演了。

《足球96》 本游戏这次大幅度地攀升，弥补了TOPTEN中没有动作游戏的空缺，也说明了出色的动作游戏并非一定要血腥加暴力。

《大富翁Ⅲ》 玩《大富翁Ⅲ》的真正乐趣在于几个朋友聚在一起，轻轻松松、快快乐乐地玩，还可以与父母一起玩，让他们也感受一下GAME的吸引力。（北京 韩晶）

《模拟城市2000》 这是TOPTEN上最"古老"的GAME了——1993年出品，上榜至今"流落"到第五名以后，虽然还受到不少"市长"迷的支持，仍是"无可奈何花落去"，看来同一题材的游戏还是要适当的更新换代才有生命力。

《魔法门之英雄无敌》 虽然是由欧美精英级公司制作，虽然在欧美是五星级的游戏，然在国内仍未有突出建树，难道东西方文化差异真的如此之大？

"望着这灿烂的、充满神奇色彩的土地，我那颗本属于三国的野心，使我情不自禁地大呼：'我要称霸这片土地！'"。（广西 秦始小皇）

《魔兽争霸Ⅱ》 本来它是和《命令与征服》齐名的游戏，但在我们的TOPTEN上却无法与后者相提并论，为何？难道大刀、斧头加上满天魔气仍满足不了大家的杀戮欲望？

TOPTEN开榜至今已经16期了，本期选票已突破4000大关，榜内人气旺盛，对于大家的鼓励和支持，令我们在欣喜、振奋之余又感到惭愧和不安，惭愧是因为TOPTEN还有缺点和不足，不安是怕TOPTEN在今后的路途中走得不好，辜负了各位玩友。1997年将至，小弟在此代表晶合实验室及《大众软件》杂志社祝大家学习好、工作好、休息好、娱乐好！

（为感谢朋友们的热心参与，本期幸运读者增加到40名。）

晶合实验室（雨）

"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到!

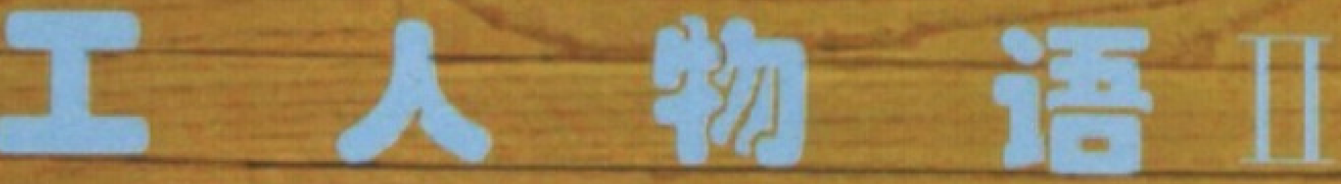


《魔兽争霸Ⅱ》是一款典型的即时战略游戏，以清晰的SVGA画面、生动的角色造型及丰富的语音效果赢得玩家们的好评。

《命令与征服》可说是即时战略类游戏的代表，其壮观的战争画面曾震动无数玩家的心。如果你还没尝试过，那么来吧！GDI的战士们正在向你招手！











《工人物语Ⅱ》是BLUEBYTE公司最新推出的一款高品质策略游戏。游戏中你必须率领你的"小人"们从事"安居工程"，包括钓鱼、开矿、养猪、种田、伐木、造屋、冶炼、制造等等，同时你还要打造兵器、训练军队，去外界探险，不断扩张势力，最终打败对手。

"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到！



《边线战争》是台湾精迅公司推出的一款标准2D横版射击游戏，拥有多重卷轴画面及良好流畅度。游戏为玩家提供了多种威力强大的武器，其声光效果表现不凡。

《拯救行动》是由EPIC发行的一款俯视型射击游戏，玩者可操作武装直升机或坦克进行战斗，目的很简单：拯救人质并摧毁敌人所有军事设施。游戏难度不大，玩起来很轻松，适合休闲时放松一下神经。

大众软件库（教学、应用、百科类）

类别	公司	软件名称	售价（元）
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版/小学版	280/280
		初中版/高中文科版	280/280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑/学存储器	58/58
		快快乐乐学 DOS/学中文输入	58/58
		快快乐乐学 WPS/快快乐乐学英打	58/58
		快乐小画家/音乐家	66/66
	双语	急救英语生活篇/实用篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽	98
		潘朵拉的盒子	98
		金发歌蒂与三只熊	120
		草原上	120
		转转龟上学历险记	180
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
		小学语文一点通	78
		全国计算机等级考试辅导	128
		软硬件一点通	98
	苦丁香	JAVA 语言学习软件 CAIJAVA	88
		INTERNET 模拟上网 CAINET	80
		C 语言速成 CAIC	80
		英语词汇速记 EDC	78
		计算机等级模拟考场 CGE	70
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		小学数学总复习	88
		英语听力模拟考场	98
		小学奥林匹克趣味数学(一)	68
		小学奥林匹克趣味数学(二)	68
	金钟	路易小狮(光碟版)	88
		小力高历险记(光碟版)	88
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		轻轻松松背单词(光碟版) ★	78
		多媒体初中英语	150
		巧克力 WORD	68
		同步学初中语文	198
		猴子大王(光碟版)	68
		青蛙与农夫(光碟版)	68
		狐狸吃葡萄(光碟版)	68
		三字经(光碟版)	68
		INTERNET 宝典 ★	97
		跟我学 WINDOWS95 ★	38
		英语情景剧场(光碟版)	78
		作文开心豆(光碟版)	68

类别	软件名称	售价（元）
其它	唱歌学英语(光碟版)	68
	白鹤报恩(光碟版)	68
	尼尔斯骑鹅旅行记(光碟版)	68
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸Ⅰ	96
	视频播放 VER 2.0	88
	95 超级便携工具箱冬季版	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	ROBOWORD 辞典(英中版)	120
	ROBOWORD 辞典(标准版)	230
	ROBOWORD 辞典(增强版)	380
	四库英汉双向辞典	380
	儿童英汉双解词典(光碟版)	88
	365 天轻松英语(光碟版)	68
	KV300	260
	瑞星杀毒软件	150
	瑞星防病毒卡Ⅱ	350
	瑞星防杀卡Ⅱ(杀毒软件＋防毒卡)	395
	WPS＋伴侣 ★	96
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版)	68
	伟大的长征(光碟版) ★	160
	世界美术(光碟版)	168
	新闻英语(光碟版)	128
	诗乐之旅(光碟版)	68
	民间美术(光碟版)	58
	孙子兵法(光碟版)	68
	大熊猫(光碟版)	198
	星座百科(光碟版)	68
	长江三峡(光碟版)	68
	中国帝王陵(光碟版)	128
	中国家庭美食(光碟版)	68
	最新中国家庭美食(光碟版) ★	72

·注：标★号软件为本期新软件

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49
坦克大决战	386/4/VGA	49	鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49
五子棋大师	286/1/VGA	29	马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	超级大富翁(光碟版)	386/4/SVGA	49
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
麻将大师	386/4/SVGA	120	龙腾三国(光碟版)	386/4/VGA	49
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	三国演义Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	89
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	黎明之砧(光碟版)	486/4/VGA	69
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	刘伯温传奇(光碟版)	486/4/VGA	49
最长的一日	386/4/VGA	210	烈焰钢狼传(光碟版)	486/4/VGA	49
超级卡曼契	386/4/VGA	270	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
星舰迷航(光碟版)	386/4/VGA	240	甲A风云	386/4/VGA	100
银翼战记	386/4/VGA	200	中国球王	386/4/VGA	120
狂涛计划	386/4/VGA	200	中关村启示录	386/4/VGA	99
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	中国民航	386/4/VGA	96
银河救世军	386/4/VGA	240	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
吸血鬼	386/4/VGA	200	官渡(光碟版,需中文 WIN 95)	486/8/VGA	88
惊异大奇航(光碟版)	386/4/VGA	300	绿茵96(光碟版)	486/4/VGA	88
天旋地转(光碟版)	386/4/VGA	260	伍子胥	386/4/VGA	80
终极佣兵	386/4/VGA	190	淘金热	386/4/VGA	80
星际大争霸	386/4/VGA	230	碰碰球	386/4/VGA	40
X战机	386/4/VGA	230	蛇王—宝珠传说(光碟版)	386/4/VGA	69
帝国追击战	386/4/VGA	200	中国象棋大师	386/4/VGA	68
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	死活通(普及版)	386/4/VGA	10
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	死活通(标准版)	386/4/VGA	108
帝国守护神	386/4/VGA	200	精武战警(光碟版)	486/4/VGA	99
足球小子	386/4/VGA	220	命令与征服(C&C 光碟版)	★486/4/VGA	160
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270	命令与征服～隐秘行动(光碟版)	★486/4/VGA	120
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	凯兰迪亚传奇Ⅱ(光碟版)	★486/4/VGA	130
古大陆物语	386/4/VGA	130	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
永恒之门	386/4/VGA	220	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
创世魔法师	386/4/VGA	200	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68
大富翁Ⅱ(光碟版)	386/4/VGA	98	旋风反击战(光碟版)	486/4/VGA	88
明星志愿	386/4/VGA	70	装甲雄狮(光碟版)	486/4/VGA	88
魔法世纪Ⅱ	386/4/VGA	90	格斗之王(光碟版)	486/4/VGA	88
失落的封印	386/4/VGA	80	空中霸王(光碟版)	486/4/VGA	88
一线生机(光碟版)	386/4/VGA	120	超时空战将(光碟版)	486/4/VGA	88
妖魔道	386/4/VGA	90	烈火战车(光碟版)	486/4/VGA	88
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49	异形计划(两张光碟)	486/8/VGA	108

《大众软件》配套软盘目录

·注:前十期配套软盘目录见《大众软件》总第十五期

第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具:LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序:XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的:HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM;数据压缩工具 RAR
第十三期	全部拷贝工具:TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具:DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具:PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第10期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏 高速磁盘缓冲工具: SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱:Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. For mater、Mem Check
第十五期	抓图、看图工具:GRABBER、SEA、NV PC 模拟器:GB 模拟器 DOS 百宝箱:游戏伴侣(金磊版)、恢复高手 SR、文件时间变更者、游戏狗(最新版)	第十六期	最新反病毒软件 TBAV C&C 1.2 版编辑器 有趣的 WINDOWS 查询软件:Animal Patriol WINDOWS 下的打包还原程序:EZ—split WINDOWS 下图形和文本察看器:Acdsee 1.31
第十六期	DOS 百宝箱中的全部工具 磁盘扩容工具:800Ⅱ、FDREAD 超任模拟器 1.2E 任天堂模拟器		

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
足球 96(光碟版)	486/8/VGA	130	海军战斗机——傲气雄鹰(两张光碟	486/8/SVGA	168
双子星传奇(光碟版)	486/8/VGA	130	无悔的十字军战士(光碟版)	486/8/SVGA	140
极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130	狂野飙车(光碟版)	486/8/VGA	135
魔毯Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	130	电脑魔神(光碟版)	486/8/SVGA	135
遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130	弹子球(光碟版)	486/4/VGA	125

·**邮购地址**:北京市和平门邮局 3056 信箱 《大众软件》读者服务部 **电话**:(010)67025781、67025782

·**零售地址**:北京市崇文门西大街 4 号楼 8 门(崇文门地铁站西南出口) **传真**:(010)67025232

·**注**:标★号软件为本期新软件

软件介绍与本月新品

★ 《雷曼》

可爱的RAYMAN终于从美丽的法国蹦跳而来了，它的中文名字叫雷曼。由北京联科(BJLINK)与法国UBI近期在中国联合推出。

《雷曼》的片头十分精彩，卷轴、球化、水波视觉特效令人耳目一新，热爱生活的人都会喜欢的。片头很棒，内容也不会让你失望的。

青青的绿草、鲜艳的花朵，富有个性的藤蔓，美丽的蘑菇，多么美丽的大自然！和雷曼一起，去探险吧！开始时，雷曼只会跳呀、跑呀，慢慢地，他将学会飞拳、攀挂、抓勾、直直飞起等好多本领。当然，这都需要你的帮助才行！

小雷曼一共要过16大关才能完成任务，每一关的任务都是打开所有牢笼，然后和关主决斗，在你的帮助下，机智勇敢的小雷曼一定会胜利过关的。

游戏难度会越来越大，对玩家要求亦越来越高，稍有不慎就会前功尽弃。但其400多个极品的画面让人欲罢不能。

对了，可别以为雷曼只知贪玩，他可爱学习啦，《雷曼》系列的学习软件《雷曼英语乐园》推出，是通过游戏学习数字和英语的软件，共有三张CD。

★ 《Internet 宝典》

牛津剑桥国际资讯有限公司推出的《Internet 宝典》光盘，以300余兆的数据量，包含大量照片、动画、视频及声音，这张光盘让不会使用的人会使，让已经入门的用户玩得更好。附赠的上网时间更使这张光盘的价值远远超出其97元的定价，《Internet 字典》将网上的各类丰富的资源“演给你看，讲给你听”，让你亲身体会网上实际的景象，用户亲手操作学习。该光盘提供了“Internet 宝典”，可随时查询有关的单词意义，该光盘还提供了各类热门网点地址几千个，为便于未入网的用户使用，光盘开辟一个指南栏目，介绍入网必须的硬件、软件设备，及选择方法，并介绍国内各个主要城市的一些接入服务商情况。

● 该光盘随盘赠送国联世纪互联等服务商提供的免费上网时间10小时，价值150元，及牛津剑桥公司其他产品优惠券。

● 该光盘被东方网景等多家服务商选为培训用户专用光盘；被中国国际质量认证咨询促进会定为“促进国内企业与国际接轨系列活动”培训专用光盘。

★ 整人专家 5.0

“游戏修改大师——整人专家5.0”以下简称为“整人专家(FPE)，是继整人专家4.x后的新一代游戏修改软件，它会让各位电脑游戏玩家对各种形式各种类型的游戏，都能随心所欲，不会再有遗珠之憾！

该软件光盘附赠“侠客英雄传”体验版和“创灭天地”情报版，由双语(中国)公司正式推出。其“整人专家”5.0版在加强了已有功能的基础上，又增加了许多新功能，不但能够修改保护模式下的游戏，连Microsoft最新作业系统“WINDOWS95”下执行的游戏，也能够迅速修改。在MS-DOS5.0及以后版本(包含传统游戏及保护模式上的游戏)、WINDOWS3.1、WINDOWS95、日文DOS/V及日文WINDOWS等操作系统下都能够正常使用。

异形计划(The Raven Project)

异形计划是一个配合着故事发展的实录空战游戏，使你在享受紧张刺激的空战同时，亦能融入错综复杂的故事发展中。(详见本刊1996年第10期)

CAIJAVA—Java 语言学习软件

“苦丁香 Java 学习软件”(以下简称CAIJAVA)给人的整体感觉是新颖而轻松，它成功地抛弃了传统教学软件枯燥乏味的语句式教学，采用了声、图、文并茂的集成化教学方式，充分激发学习者的学习兴趣。

CAIJAVA 整个主界面采用了目前流行的集成开发环境模式，从而真正实现了学习者在学习中的即学即用，学习者可以在学习过程中不断反馈自己的信息，及时调整学习方案，从而达到事半功倍的效果。CAIJAVA 的学习环境可分为集成开发环境和集成学习系统环境两部分。

英语听力模拟考场

此款学习软件是一套按照九年制义务教育初中英语考试设立听力的要求而编制的。由进修学校特级教师编写脚本，英语广播电台播音员朗读，具有权威性，该软件针对性强，题量大，全面支持WINDOWS95及各种声霸卡，不受各地教材的影响，全国统一零售价：98元/套

＊以上软件《大众软件》读者服务部有售·标★号软件为本期新品＊

大众软件读者服务分部消息

●**兰州分部**：诺亚电脑技术开发部
电话：(0931)8847306
●**上海分部**：上海德瑞文化商厦好胜软件中心　电话：(021)63746384
●**新疆分部**：新疆电子研究所
电话：(0991)2873295
●**昆明分部**：昆明棒子专用电脑软件经贸部　电话：(0871)5176880
●**济南代理**：山东物资信息中心
电话：(0531)7938961 转 2378
●**沈阳代理**：沈阳长龙电子技术开发公司　电话：(024)3847867
●**锦州分部**：锦州市办公设备公司
电话：(0416)2121403
●**西安分部**：陕西奔腾软件专卖店
电话：(029)7881837、7883571
●**杭州分部**：南北电脑技术公司
电话：(0571)8079924
●**深圳分部**：龙丽图实业有限公司
电话：(0755)3225897
●**重庆分部**：龙翔软件专卖店
电话：(0811)3855923
●**成都分部**：大和计算机软件有限公司
地址：成都市磨子桥星星电脑城1楼110室
联系人：徐韬　邮编：610041
电话：(028)5550175
●**苏州分部**：苏州沧浪精华电脑软件公司
地址：苏州相门路19号—103
联系人：成坚一　邮编：215006
电话：(0512)7246529
●**瑞安代理**：汇龙电脑软件店
地址：浙江省瑞安公园路9号
联系人：章晖　邮编：325200
电话：(0577)5632665
●**宁波分部**：宁波海曙今日书店
地址：宁波市海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
联系人：杨兴科　邮编：315010
电话：(0574)7248229
●**温州分部**：温州市鹿城三元电脑有限公司
地址：浙江温州市蛟翔巷130号
联系人：林坚　邮编：325000
电话：(0577)8286980
●**淄博分部**：齐鲁石化电视服务公司
地址：山东省淄博市临淄区间韶路28号　联系人：徐宁涛　邮编：255400
电话：(0533)7536309
●**保定代理**：嘉恒软件专卖店
地址：河北省保定市向阳南路230号
联系人：刘庆锡　邮编：071051
电话：(0312)3072240
●**长沙分部**：长沙用友财务软件有限公司　电话：(0731)2238174
地址：湖南长沙市五一中路140号
联系人：尹杨　邮编：410011

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。　联系人：张友利、罗啸寒 电话：(010)67025782



大恒光盘中心

大恒光盘中心是中国大恒公司计算机音像技术分公司下属的，直接面向家庭电脑用户的专营店。位于中关村“中科大厦”中段二层，营业面积达500平方米，是目前国内既具有音像制品经营权，又具有电子出版物经营权的几家公司之一。中心以“经营正版制品，用市场的手段打击盗版”为己任，汇集了目前国内绝大多数的正版电子出版物、电脑软件和上千种的VCD、CD影碟。

为了方便用户，大恒光盘中心推出了以下特色服务：

◆面向家庭，实行每周七天营业，保证随时为您服务。

◆面向全社会免费赠阅《大恒光盘中心商品快讯》，让你足不出户就能了解最新的音像及电脑软件产品，方便您的选购。

◆为公司、企事业单位的批量购货提供送货上门的服务。



中国大恒公司计算机音像技术分公司
地　址：中国北京海淀区海淀路80号
电　话：010-62628395，62628396，62628397
传　真：010-62628442
邮　编：100080
联系人：林煜　阎明川　林远　江卫强

信息回执单

(复印有效)

顾客姓名：	顾客单位：
联系电话：	
传　　真：	通讯地址：
邮政编码：	
所需要的信息：	

加入今日俱乐部
购成本价软件图书

今日书店拥有近千种电脑软件，上万种各类图书。值此开业3周年之际，酬谢各界读者，成立“今日俱乐部”。“今日俱乐部”成员购软件、图书全部70－85折优惠。邮购图书在不污损情况下，一定时期内，无条件换书或退书退款。欲加入今日俱乐部者，请寄来个人资料一份、1寸照片一张、身份证复印件（中小学生可寄学生证复印件）和18元办证费，即予办证入会。另交付100元押金者，可享受“今日读书社”会员免费借看图书软件服务。广告之日起10日内入会者，均有礼品赠送。

今日书店地址：浙江省宁波市中山东路99号新世纪商厦2楼

邮编：315000

电话：0574－7248229（传真）

奖品——您收到了吗？

以下读者的奖品（包括四等奖、三等奖、纪念奖）已被退回杂志社，望见此通知后速与本社联系，联系电话：67025782，联系人：武凌。

北京：苏维、孟庆军、付杉、李以椿、王哲、凌楠、安丽岩、徐征、赵雪、李春晓、景文海、刘颖、李永和、杨少巍、盛大利、叶菁、刘国强、张丹、李厚朴、潘奇凡、孙燕雄、汪海、张吴、田野、史国庆**上海**：沈敏杰、史卫星、陈海阳、奚钦、张红、黄雷鸣、倪舟、单云龙、顾培明、孔建、吉松、陆春全、奚碧华**广东**：刘羽中、刘永辉**济南**：杨庆山、沈元庆、杨庆山**江苏**：郑利明、赵瞻、马海涛、郑利明、张砚磊**浙江**：蒋智玮**四川**：刘川、王仁剑**湖北**：徐承忠**河南**：郭亚琳**云南**：孙力、吴飞岳、陈志刚**陕西**：刘坤**河北**：葛万**辽宁**：纪长群、唐跃维、葛常辉、张越峰**安徽**：吕毅**吉林**：宋滨**湖南**：丁勇、吴康林**甘肃**：卢旻**天津**：王皓、刘光胜、刘行简、王斌、张永志、李翊黑**龙江**：颜世伟、傅国栋



中关村宏华电子市场电子出版物目录

一、游戏(单位:元)

- 射雕英雄传 49
- 笑傲江湖 49
- 鹿鼎记 49
- 黄飞鸿 49
- 新蜀山剑侠 49
- 龙腾三国 49
- 马场大亨 49
- 超级灌篮大赛 49
- 时空特勤组 49
- 大银河物语 49
- 超霸游戏 45
- 未来游戏 45
- 娱教选粹 45
- 游戏都会 45
- 烈焰钢狼传 49
- 地道战 55
- 碰撞精灵 55
- 拼图游戏大全 55
- 未来大核战 68
- 铁骑喋血 68
- 冲锋号 68
- 病毒大战 68
- 波黑战争 68
- 成吉思汗 68
- 神鹰突击队 68
- 历史大登陆 68
- 城市大攻坚 68
- 中国象棋大师 68
- 魔术城堡 68
- 刘伯温传奇 49
- 卡耐鸡人生指南 69
- 黎明之砧 69
- 明星志愿 70
- 四川省(Ⅲ) 70
- 世界惊险游戏集 75
- 暗棋侏罗记 79
- 欢乐幸福人 79
- 失落的封印 80
- 淘金热 80
- 超时空战将 88
- 旋风反击战 88
- 格斗之王 88
- 官渡 88
- 烈火战车 88
- 三国演义(Ⅱ) 89
- 蛇王 69
- 魔法世纪2 90
- 妖魔道 90
- 中关村启示录 96
- 中国民航 96
- 奥林匹亚桥赛 99
- 甲A风云 100
- 一线生机 120
- 世纪末商业革命 120
- 中国球王 120
- 梦幻弹子球 130
- 双子星传奇 130
- 大富翁(Ⅲ) 130
- 狂野飙车 133
- 电脑魔神 140
- 傲气雄鹰 168
- 无悔的十字军战士 145

二、学习 家教(单位:元)

- 安徒生童话 68
- 一千零一夜 78
- 格林童话 136
- 世界寓言故事系列:
  - 1. 猴子大王 68
  - 2. 青蛙与农夫 68
  - 3. 狐狸吃葡萄 68
  - 4. 白鹤报恩 68
  - 5. 尼尔斯骑鹅旅行记 68
- 小红帽 98
- 潘朵拉的盒子 98
- 草原上 120
- 金发歌蒂和三只熊 120
- 转转龟上学历险记 180
- 唱歌学英语 68
- 365天轻松英语 68
- 英语情景剧场 78
- 虫虫ABC 98
- 新英语先修广场 98
- 吉的堡奇瓦迪精灵村 98
- 第一本多媒体双语画册 180
- 儿童多感度英语 220
- 儿童英语双解词典 88
- 老鼠看书咬文嚼字 120
- 中国少年儿童百科全书 120
- 儿童英语双解词典 88
- 儿童辞海 98
- 学与玩-世界地理篇 68
- 中小学日用英语 68
- 作文开心豆 78
- 有声书库(学生版) 48
- 有声书库(标准版) 128
- 英语博士通 98
- 西部传奇(介词篇) 68
- 蒋刚系列辅助家教软件 78
- 家教软件集锦 80
- 小学教学总复习 88
- 小学数学(一二年级) 68
- 小学数学(三四年级) 68
- 小学数学(五六年级) 68
- 小学数学(1-6年级) 180
- 图文并茂初中教程一套5张 800/套
- (语文.数学.英语.物理.化学) 160/张
- 图文并茂高中教程一套6张 900/套
- (语文.数学.英语.物理.化学) 160/张
- 高中英语.第一册(上.下) 198/册
- 高中英语.第二册 198
- 高中代数(上.下) 198/册
- 高中立体几何(全一册) 198
- 高中解析几何(全一册) 198
- 高中物理(上.下) 198
- 高中化学(二.三册) 198
- 中国古代诗词风韵 68
- 中国古典文学宝库 180
- 四大名著 368
- 三国演义 96
- 西游记 96
- 水浒 96
- 红楼梦 96
- 西游记(曹灿播讲) 198
- 人体奥秘 68
- 中国百科 68
- 中国家庭美食 68
- 家庭生活百科大典(一) 68
- 家佳家用软件 98
- 方正家用软件 396
- 益生寻医问药 130
- 商贸美语 45
- 网际网英语.概念字典 240
- 办公室商业英语 600
- 办公室商业华语 900
- 急救英语(生活篇) 550
- 急救英语(实用篇) 550
- 词汇.字典
  - 实用英语词汇 68
  - 中级英语词汇 68
  - 留学观光英语词汇 68
  - 英语词汇速记 78
  - INTERNET专用电脑百科辞典 78

三、观赏 资料(单位:元)

- 蓝天芭蕾 45
- 潜艇 68
- 坦克战车 68
- 战斗机 68
- 航空母舰 68
- 轰炸机 68
- 军用器械 68
- 武装直升机 68
- 巡洋.驱逐.护卫舰 68
- 蝴蝶 68
- 牡丹天姿 88
- 东方时空 68
- 世界名车大全 68
- 邮票上的中国 120
- 伟大的长征 160
- 长城 68
- 长城 120
- 中华风貌 88
- 长江三峡 65
- 中国长江三峡 120
- 东方 65
- 故宫 120
- 中国帝王陵 120
- 鸟的世界 45
- 中国法律法规大全 58
- 90-94计算机世界全文数据 98
- 95计算机世界 微电脑世界 198
- 中国妇女研究文献数据 600
- 武林大观 45
- 三维新视野 45
- 三维立体画大全 55
- 中国素材大全:
  - 第一套 墙瓦 花卉 风景 云 水纹 490/套
  - 第二套 叶 动物 古代雕刻 树木 菊花 490/套
  - 第三套 石 花卉 古代建筑 鸟类 植物 490/套
  - 第四套 器材 水纹 古代雕刻 植物 古代建筑 490/套
- 当代中国美术现象(1) 65
- 电脑美术图库(2) 78
- 多媒体摄影大师 45
- 摄影艺术图库(一) 68
- 摄影艺术图库(二) 68
- 国外建筑艺术图典一 68
- 国外建筑艺术图典二 68
- 国外广告摄影精粹系列(1) 68
- 国外广告摄影精粹系列(2) 68
- 国外现代家庭装饰 68
- 中国古玉精华 168
- 中国文物精品集 168
- 94'(人民日报)(市场报)全文数据光盘 600
- 中国百家报刊精选数据光盘 600
- 中国企事业单位名录大全 980
- 中国历代艺术一套10张
  - 绘画篇(一) 168
  - 绘画篇(二) 168
  - 绘画篇(三) 168
  - 绘画篇(四) 168
  - 工艺美术篇(一) 168
  - 工艺美术篇(二) 168
  - 书法篆刻篇(一) 168
  - 书法篆刻篇(二) 168
  - 建筑艺术篇 168
  - 雕刻篇 168
- 中国民间美术一套10张
  - 木版年画 168
  - 民间剪纸 168
  - 民间陶瓷 168
  - 古傩面具 168
  - 民间佩饰 168
  - 民间雕塑 168
  - 民间玩具 168
  - 染织刺绣 168
  - 风筝彩扎 168
  - 木偶皮影 168
- 西藏民间艺术(上) 168
- 西藏民间艺术(下) 168
- 中国人民大学书报资料中心一复印报刊资料数据库(妇女研究1984-1994) 980
- 中国人民大学书报资料中心复印报刊资料专题目录索引 5000

四、计算机资料 工具软件(单位:元)

- 电脑热门软件 45
- 多媒体工作室 45
- C电脑艺术 45
- 电脑视野 光盘杂志
- 实用工具 热门软件 惊险游戏 45
- 驱动程序系列 50
- 计算机图形与动画制作 75
- 个人电脑与视频制作 75
- 跟我学WINDOWS 95 68
- 跟我学计算机网络和INTERNET 68
- 跟我学多媒体电脑 68
- 苦丁香系列
  - 模拟考场CGE(磁盘) 70
  - C语言速成(磁盘) 80
- 光盘版系列计算机图书(1-6册)
  - 1. 微机操作指南 80
  - 2. DOS和WINDOWS 80
  - 3. 网络与多媒体 80
  - 4. 计算机配件与维护 80
  - 5. 数据库 80
  - 6. 计算机语言 80
- WPS+伴侣(磁盘) 96
- WINDOWS 95入门(磁盘) 96
- 电脑入门(磁盘) 96
- 金山影霸Ⅱ(磁盘) 96
- 电子工程手册系列丛书
  - 集成电路篇 100
  - 电子元器件篇 100
- DOS技术大全 100
- DEVELOPER NETWORK 100
- PHOTO SHOP 3从入门到精通 150
- 中文之星2.0+ 800
- WORD 6.0竞争升级版 1400
- WORD 6.0中文标准版 2100
- OFFICE 95中文标准版 3300
- OFFICE 95专业版 4300
- WINDOWS 3.2中文标准版 750
- LOTUS 1.2.3 OFFICE 1500
- WINDOWS NT SEVER 3.51中文 6200
- QUICK MIS 3.0 1500
- VISUAL BASIC 4.0(数据库) 3900
- VFOXPRO 3.0中文专业版 2800
- VISUAL C++ 2900
- UCDOS 5.0单用户单平台 800
- UCDOS 5.0单用户双平台 1000
- UCDOS 5.0网络版单平台 1400
- UCDOS 5.0网络版双平台 1600
- KV 300 200

邮购办法:请按刊出价格从邮局汇款到宏华电子市场,汇款时请务必写明所需光盘的名称和零售价,所售产品一律免收邮费.

开户行:工商行海淀分理处 中国科技国际信托投资公司　帐号:123028-26

汇款地址:北京市海淀区中关村南路11号中关村宏华电子市场　孙忠敬(收)

邮编:100080　联系电话:62579606　热线服务电话:62643657

大熊座



以金刀写下可歌可泣的诗篇
用鲜血划下生命完美的句




金庸群侠传
笑书神侠倚碧鸳
飞雪连天射白鹿
一只江湖小虾米跃登
武林盟主宝座的传奇故事
○网罗金庸十四部小说最幻妙的场景及一时风云的人物，最多可召募正邪两派，共6个人进入队伍，呈现自由度最高、任务最丰富的角色扮演游戏。
○自由养成资质不同的人物，剑诀、医书、拳术、毒经、暗器、刀谱等各种 著名的不世武功等著你来修练，想试试葵花宝典也可以。
○超过１０００个萤幕大小所组成游戏地图，有桃红柳绿的江南胜景，有水草肥美的星宿海畔，还有大漠及世外仙岛。
○人物属性共有十多种，有基本的体力及各种技巧，还有关於道德及人气等隐藏属性，在游戏中做好事坏事都有影响。
○没有烦人的踩地雷式战斗及强迫性练功，战斗可选择一对一单挑，还可以多人大混战，奇招怪式别出心裁。
○精心设计解谜部份，寻物、寻人及推测各人话中玄机，带给您前所未有的挑战。
○片头大型动画及游戏中可爱贴心的小动画，还有亦古亦今的滑稽对答，赋予游戏最生动活泼的乐趣。
SOFTWORLD
軟體世界
智冠电子(北京)有限公司发行
服务热线:(010)62983157

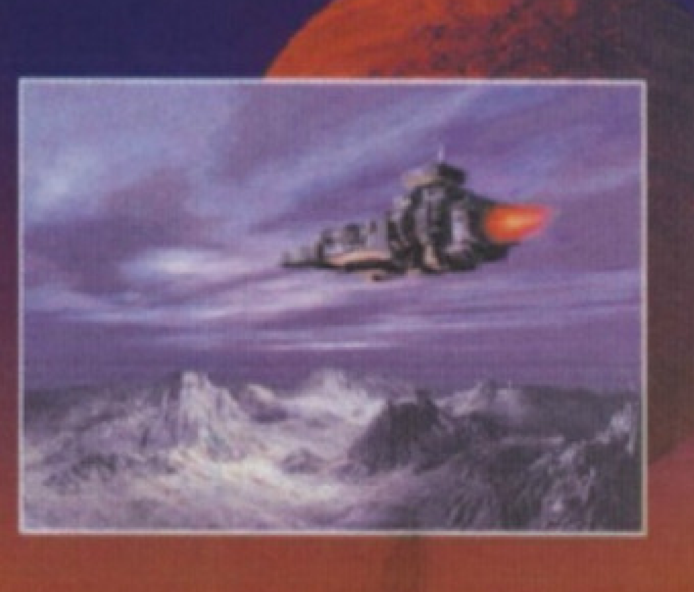
移民计划



这是一个结合策略与战略的即时游戏。您将带领地球上第一批移民者，前往遥远的外太空，建立起您的移民城市。除了要妥善规划城市的各项建设，更要生产各种资源，供应民生所需，以提升人口数目，增进城市税收；此外，还有研发科技、人才教育、谍报活动、星际贸易……等各种策略随您运用，以建立您心目中理想的未来都市！

然而更重要的是，您的敌人正在虎视眈眈觊觎您辛苦建造的城市！您要利用有限的经费整军备战，来对抗凶猛强悍的敌人。这是一场续绝存亡的生死对决，现在，一切即将由您掌控！











光谱博硕电子科技（北京）有限公司

电话：(010) 62640709 62647685

诚征经销商

——带您进入“虚拟现实”的世界

立体眼镜



虚拟现实，稍具专业知识的玩家们都知道，是一种未来科技的新领域。随着电脑软硬件的发展，一些曾经非常昂贵的专业器件，逐渐变成电脑游戏玩家的宠物，融合液晶显示和三维动画技术于一体的立体眼镜，就是其中最热门的代表。现在，拥有“奔腾”的玩友们，都可以配上这种美国炙手可热的高科技产品——液晶立体眼镜，进入到电脑制造的虚拟空间中，与对手展开激烈的较量。与平面显示不同的是，三维的物体象是从屏幕里跳出来，呼啸掠过的飞机，扑面而来的火球……，这一切还是等您亲身体验吧。

最小配置：IBM或兼容PC机．486／66CPU．4MB RAM．
CD-ROM 驱动器，VGA图形卡．

价格：￥1800.00／每套(含邮费)

产品特点：

★实现立体三维
★外置式，安装简易
★轻巧舒适，外型“酷”
★分辨率高达 1024×768
★支持多人同时观看
★套装三个 3D 游戏软件

深圳市龙丽图实业有限公司
联系电话：0755－3225897，6862161　传真：0755－3217047
邮购地址：深圳市工业路邮电支局邮政储蓄 0051 号王玲玲收
诚征各地分销商，业务代表。

本公司独家引进 VR 眼镜后，市场反映极其强烈．许多读者纷纷来信来电咨询，现就部分常见疑问简要回答如下：

一．什么是 VR 眼镜，它是如何工作的？

答：VR 眼镜是基于虚拟现实概念的科技产品，它采用电脑光阀技术，通过液晶片开关对显示器图像进行筛选，提供左右眼不同图像，从而产生立体视觉效果．

二．VR 眼镜对显示器有何要求？

答：必须是逐行显示器，显示器帧频在 70Hz 以上(一般 SVGA 都可达到)．显示器质量越好，显示屏越大，立体效果越逼真．

三．VR 眼镜如何支持多人观看？可连线对打吗？

答：一个信号处理器可同时接驳两幅眼镜．支持 VR 眼镜的软件大都支持网络连线．

四．与立体电视相同吗？

答：不同．电视的分辨率低，显示帧频也很低，造成显示效果差，再加上电脑游戏是立体与平面显示交互出现的，因而两种信号处理截然不同．

五．**VR** 眼镜的电脑游戏怎样更为有趣？

答：游戏者在视觉方面会有全新的感受．例如，当使用飞行射击游戏时，佩带 VR 眼镜后会有真实飞驰的深度感，敌人的子弹有如扑面而来的火球，击落敌机时，自己的坐机又将从敌机爆炸的火团和碎片中横穿而过．煞是过瘾．

六．分销商有何优惠？

答：除享受分销价外，还享受总经销商提供的“无风险销售计划”．

七．支持立体眼镜的游戏软件有那些？

答：自从今年 3 月 VR 眼镜面世以来，国外各大著名软件商纷纷表示支持其双引擎软件标准．

现已经由立体眼镜厂家测试的软件有：天旋地转(Descent)，Interplay 出品．In Pursuit of Greed，Softdisk Publishing 出品．Whiplash，Interplay 出品．Slipstream5000，Gremlin 与 Interplay 联合出品，Rise of Triad，Apogee 出品．Virtual Encounters，Elgin Interactive 出品．风暴战士(Storm Fighter)，Maddox Games 出品．还有 VR 制作工具软件 Stereo VR(for Win95)，Media Synergy 出品．

由游戏出版商明确宣布将支持 VR 眼镜的游戏还有：疯狂空间(Madspace)，Maddox Games 出品．F-22 夜鹰 2，Novalogic 出品．卡曼奇 3，Novalogic 出品．Shattered Steel，Interplay 出品．钢铁雄狮 2，Novalogic 出品．Starfleet Academy(Win95)，Interplay 出品．生之权力(Birthright)，Softdisk Publishing 出品．

北京前导软件有限公司

北京三好游戏软件连锁店

三好电脑

专营游戏　玩家天下

《命令与征服》现已发售!

希望各地经销商,代理商与我们联系。

为了更好的服务于玩家,三好游戏软件连锁组织将在外省市建立连锁店,现征求合作伙伴,希望新朋友、老朋友,有识之士能与我们携手共创游戏业美好明天。

北京三好游戏软件连锁总店

地　　址:北京市海淀区复兴路15号(公主坟科苑书城内)三好游戏总店
邮　　编:100038
电　　话:(010)68515544转2076,2014,2087
传　　真:(010)68515544转2087;(010)64046244
联 系 人:张立波、郭罡

★北京小西天三好游戏店
地址:北京市新街口外大街25号(小西天中影游戏厅)
电话:(010)62215067
联系人:尹　冰

★湖南长沙三好游戏店
地址:(410001)湖南省长沙市解放东路139号
合峰电脑城二楼丰收电脑贸易公司
电话:(0731)4421366;2227056
联系人:尹世平

★福建厦门三好游戏店
地址:(361005)厦门市思明南路394号
电话:(0592)2189351
联系人:郑先生、黄小姐

★北京甘家口三好游戏店
地址:北京阜外大街279号甘家口国宾商场
电话:(010)6839004
联系人:卜菊香

★吉林省吉林市三好游戏店
地址:(132001)吉林省吉林市重庆路68号
电话:(0432)2447433;2430101
联系人:宋云飞

★云南昆明三好游戏店
地址:(650031)昆明市园西电子市场圆通北路17号
黑马计算机软件公司
电话:(0871)5146711,5144931
联系人:黎　鸿

请向各三好游戏店索要最新游戏目录
最快的速度,低廉的价格,热情的服务
将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭!

双子座

尚洋产品 定属佳作

Blood Lion

血狮

（保卫中国）

故事时间是2010年，地点是你的故乡，鲜血染红暮霭，曳光撕破长夜，隆隆战车碾碎你的美梦，面对联军，我知道你的选择，尽管那是一个惨淡的经营，但是，我们是男人，那种有血有肉的男人，对吗？有些必须解决的事情，我们别无选择。当一头遍身淌血但昂首挺胸的雄狮吧！保卫中国。



中国人自己的C&C！更棒！更好！

可是高解析呦！

97 · 1月1日正式发售 订货工作现已全面展开！

批发订购热线：（010）64917351 － 3395

北京尚洋电子技术有限公司

地址：北京市北三环中路19号万联商务会馆6层（100029）

传真：（010）62359075 － 电子出版



金盘游戏

招聘

电脑游戏企划、美工、编程人才

您想加入一支自由、开放的TEAM吗?

让我们一起成为中国GAME的开拓者!

录属光盘国家工程研究中心的金盘游戏部,是93年创办的中国第一个专业电子游戏开发机构。早在94年就推出中国第一部多媒体光盘游戏《神鹰突击队》,不到1年发行量已逾2万,95年7月出口韩国5000拷贝,是中国第一部打入国际市场的国产游戏,95年高踞联邦娱乐软件销售排行榜第一,至今仍是累计销售量最大的国产游戏。95年底推出国产第一部以DIRECTOR开发的全新型3D战争模拟游戏《波黑战争》。96年6月推出大型中国历史题材模拟游戏《成吉思汗》,荣获96第二届中国PC软件大奖赛一等奖,娱乐类第一名。如今,金盘游戏在国内已上市的国产游戏节目总量中占61.1%;国产多媒体光盘游戏中占84.6%,而其余节目则是4家国产游戏公司产量的总和!

96年底,金盘游戏将以超群的胆识向海内外推出国产首批大型爱国主义游戏《长征》、《鸦片战争》,国产第一部3D实时渲染空战游戏《八一战鹰》,世界第一部非特定人语音识别实时控制动作型乐育游戏《丁丁闯美国》,并同时为美国电子艺界公司完成《主题公园》的汉化工作,被英特尔公司视为一下一代MMX技术的中国主力游戏软件开发合作者。光盘国家中心是国内唯一兼有游戏制作、出版、发行三能力的单位,全部开发平台与校园Internet高速网相联,由美国英特尔公司提供强大技术支持。

金盘游戏部之所以在如此短的时间内成为国内最高产的游戏制作者,是因为她实行一套十分先进的TEAM管理机制,最大限度地挖掘了人的能动潜力。

1.TEAM **自由组合**。金盘游戏现拥有四个开发TEAM:梦寐、魔艺、唐图、幻影。各TEAM成员4-8人不等,都是志同道合的游戏制作迷。大家彼此工作中配合默契,生活上情同手足。

2. **项目自报公议**。金盘游戏项目的选定,首先由各TEAM自行提出创意,交金盘发行部作市场调查,经游戏部、发行部、总经理三方评议后决定上马顺序,而不像一般公司那样做什么、如何做都由老板说了算,因而能最大限度地调动员工的投入热情。

3. **开发自主负责**。每个TEAM都有自己的项目监制人,项目一旦上马,开发进度、质量控制都由项目监制人向公司负责,保证了项目开发中的监控。

4. **技术自有专利**。各TEAM自行开发的技术享有专利权,各TEAM之间的技术互助自愿实行有偿服务。公司提供的技术支持由所有的TEAM成员共享。

5. **上班自行掌握**。各TEAM可自定名称、标志,自定工作时间、地点和配合方式,可以不坐班。TEAM成员在项目监制人的监控下完成工作,往往大量工作是在家里完成的,在开发人员住地分散的情况下,能最充分地节约和利用时间与精力。

6. **资金公平使用**。各TEAM的项目监制人、企划师、业务主管都享有该项目产品的分红股权,因而对项目高度负责。由于项目上马时已有较完备的企划书,可对全体制作人员实行计量付酬,既便于实行工程化作业,制作大型软件产品,又能保证产品的质量。因而,平均工资水平高于国内各类软件开发公司。

经三年来的实践摸索,这种TEAM制符合中国国情,是现阶段高效制作高质游戏的最有效合作形式。为进一步壮大制作队伍,我们热望广大有志于投身电玩开发的青年朋友加入金盘游戏行列。

一、应聘电脑美工者应持有中等以上美术院校毕业证书和代表自己水平的亲手独立完成电脑美术作品,动画、静帧均可,内容不限;应聘时,金盘游戏部将提供DA、DP、Animator Pro、Photoshop、3DS等制作平台,请您在一小时内自选内容当场制作一副电脑美术作品。

二、应聘编程者应持有高等院校计算机软件类专业毕业证书和代表自己水平的亲手编制的游戏演示片段,内容规模不限。

三、应聘企划者应持有亲手编写的完整游戏故事、程序流程图和分镜头脚本,内容 不限;应聘时,金盘游戏部将提供企划书范例,并向您提出一个游戏创意,请您一周内写出一篇完整的游戏故事,一段程序流程图和分镜头脚本。

录用通知将在面试后1周内发给您。被录用者与公司签定劳动合同,先被试用3个月。3个月后经批准转正。录用期间,毕业证书和档案由公司代为保管。公司将依据个人能力任命项目监制人、企划师、业务主管、美工、程序员。工作满1年后可享受大病医疗保险、养老保险等福利。

报名电话:62782767

联 系 人:梅广信

地　　址:清华大学内9003大楼1313甲室 光盘国家工程研究中心

报名时间:1996年12月1日起,以后无限。

兴宏达科贸公司——软件专卖店

一、兴宏达软件专卖店开业酬宾月各种游戏，教育软件让利销售：

序号	产品名称	市场价	优惠价	序号	产品名称	市场价	优惠价	序号	产品名称	市场价	优惠价
1	极品飞车	130	124	29	机甲猎人	49	45	57	急救英语基础篇	550	440
2	足球96	130	124	30	新蜀山剑侠	49	45	58	急救英语高级篇	770	616
3	双子星传奇	130	124	31	超级灌蓝大赛	49	45	59	儿童多感度英语入门篇	80	72
4	魔毯二代	130	124	32	魔眼封印	49	45	60	儿童多感度英语初级篇	80	72
5	遁入黑暗	130	124	33	龙腾三国	49	45	61	儿童多感度英语中级篇	80	72
6	狂野飙车	134	127	34	黎明之砧	69	60	62	儿童多感度英语高级篇	80	72
7	电脑魔神	139	132	35	刘伯温传奇	49	45	63	办公室商业英语	600	480
8	无悔的十字军战士	144	137	36	烈焰钢狼传	49	45	64	老鼠看书——咬文嚼字	180	144
9	梦幻弹子球	123	117	37	魔岛大富翁	49	45	65	多媒体双语画册	180	144
10	傲气雄鹰	169	161	38	圣战悍将	49	45	66	网际网	240	192
11	坦克大战	49	44	39	异星突击	49	45	67	办公室商业英语	980	784
12	卡耐鸡人生指南	69	62	40	三国英雄传	69	63	68	中小学生日用英语	68	61
13	富甲天下	49	44	41	金庸群侠传	69	63	69	跟我学——计算机网络	68	61
14	雄霸天下	59	53	42	侠客英雄传试玩版3合1	80	72	70	跟我学——多媒体电脑	68	61
15	世纪未商业革命	120	108	43	路易小狮	88	70	71	跟我学——Windows95	68	61
16	运镖天下	120	108	44	异形计划	108	95	72	趣味识字(一),(二)	68	61
17	麻将大师	120	108	45	旋风反击战	88	78	73	学与玩——世界地图	68	61
18	爆笑躲避球	110	99	46	小力高历险记	88	78	74	英语单词有声书库标准版	68	58
19	赤壁之战	120	108	47	装甲雄师	88	78	75	英语单词有声书库学生版	48	41
20	排牌乐	59	53	48	格斗之王	88	78	76	励耘多媒体小学生数学标准版	180	153
21	武将争霸2	130	117	49	烈火战车	88	78	77	励耘多媒体小学生数学第一册	68	58
22	钢铁骑士团	130	117	50	空中霸王	88	78	78	励耘多媒体小学生数学第二册	68	58
23	爆笑保龄球	110	99	51	超时空战将	88	78	78	励耘多媒体小学生数学第三册	68	58
24	武状元黄飞鸿	49	40	52	成吉思汗	68	55	80	励耘多媒体小学生数学总复习	88	75
25	皇城争霸	49	40	53	波黑战争	68	55	81	英语听力模拟考场	98	83
26	笑傲江湖	49	40	54	历史大登陆	68	55	82	小学趣味数学奥林匹克系列1,2	68	58
27	射雕英雄传	49	40	55	未来大核战	68	55	83	365天轻松英语(春季版)	68	60
28	马场大享	49	40	56	铁骑喋血	68	55	84	365天轻松英语(夏季版)	68	60

其它本店的各种游戏，教学软件均让利销售。

二、诚订电子艺界 12 月最新游戏软件：

产品名称	市场价格	产品名称	市场价格	产品名称	市场价格
银河飞将四	268	NBA96	149	阿帕奇	169
极品飞车增强版	139	极道枭雄	80		

征订价格面议！

三、诚征代理或联营开办兴宏达软件连锁店。

门市地址：海淀区白石桥路 44 号，乘 332 路，320 路民族大学站下车路东。

服务热线：62178619、62178620、62178621　**传真：**62178619

邮购地址：海淀区白石桥路 44 号 301 房间　兴宏达科贸公司收　**邮政编码：**100081

邮资 10 元/套，快件 25 元/套

开戶银行：交通银行北京分行亚运村支行　开戶单位：北京市兴宏达科贸公司

帐号：2102015013241



苦丁香

BITTER LILAC

模拟上网

INTERNET～CAINET

毋需调制解调器，毋需电话线，更不需要上千元的培训费用，学
Internet从此变得轻松。苦丁香 Internet学习软件自带 Internet模
系统，拨号上网，世界漫游，同山姆大叔对话，与计算机专家们交流，
载共享软件，发电子邮件给远方的朋友……CAINET应有尽有，使暂时
能玩上 Internet的朋友一睹 Internet芳容。 80元



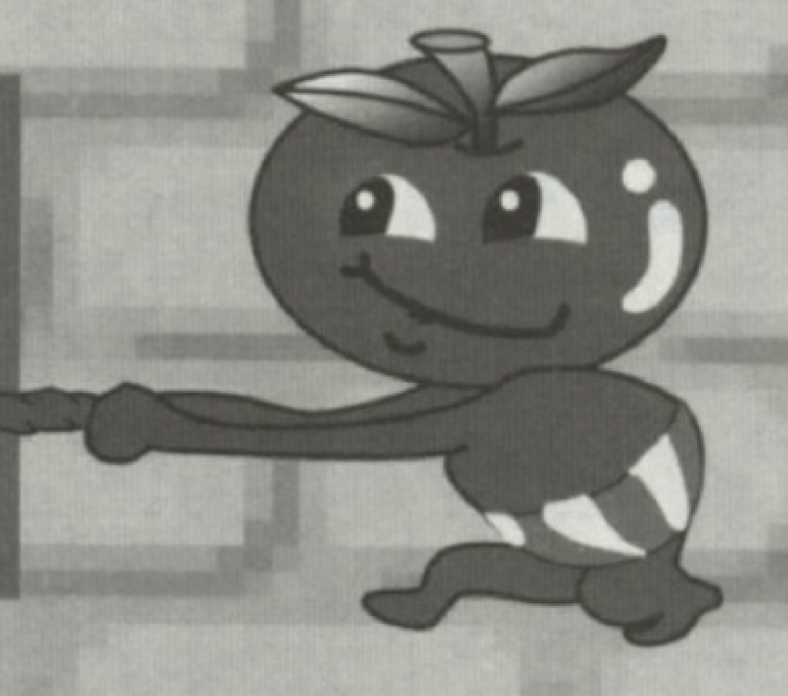
编程入门

J A V A～CAIJAVA

Java为什么这么热这么火？ Java将取代C和C＋＋吗？怎样尽快学会Java编程？CAIJAVA自带Java开发平台，你可以一边学习Java语言，一边编写Java程序。而且可以马上编译、运行、得到程序的执行结果。 88元

特别推荐

苦丁香英语词汇速记 EDC	78元
苦丁香 C 语言速成 CAIC	80元
苦丁香计算机等级考试模拟考场 CGE	70元



广告支持 诚征代理

服务热线：电话 (0811) 3609794 E-Mail : hyg@public.cq.sc.cn
地址：(630015) 重庆市人民 236号苦丁香软件工作室 联系人：肖先生
总代理：电脑报社软件部 地址：630015重庆市人民路236号 电话 (0811) 3876722 联系人：李先生
各地代理：各地连邦软件专卖店 大众软件杂志社 65266329《电脑爱好者》杂志社 62184019
中国电脑教育报 68207468.

北京：创兴 64251928. 星式电子 66022785，赛乐氏 62176019, 北京大学软硬件门市 62536830, 北京金色盾
62610373，广州：中电 87589627，南方软件 84204166，天津：IPC电脑世界 7216215，武汉：天问精品 7874577,
武汉凡高 7884793 西安：博通 8499397 郑州军工民品所 63276557 郑州辰星 7931864 新疆众心软件 582830
江西宜春 274738 沈阳 3901480 南昌康维资讯 8330122 徐州蕾林软件 3716999-9251 云南保山创通 212291
昆明黑马 5147711 烟台松华电子 6278744 烟台金辉电脑 6243711 哈尔滨三新电子研究所 7672976 哈尔滨
泽电脑公司 3668508-0451 长沙南方电气公司 4452516 上海农工商沪东电脑公司 63226198 山东意达实业公司
8913624 陕西外文书店 7280640

娱乐性的教育软件
教育性的娱乐软件



奄奄一息
Load Game
Save Game
Preferences
Help
Trailer
Credits
Resume Game
Quit
序幕
South Korea
坏蟑螂
BON AIR
United States
of America
新颖的交通工具
蟑螂的旅程
智杀鼠王



刊号: ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号: 82-726
定价: 6.00 元